

**Huumori kääntäjän käsissä: Sanaleikkien kääntäminen
televisiosarjassa *Arrested Development***

Anniina Hautakoski
Tampereen yliopisto
Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö
Käännöstiede (englanti)
Pro gradu -tutkielma
Marraskuu 2013

Tampereen yliopisto
Käännöstiede (englanti)
Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö

HAUTAKOSKI, ANNIINA: Huumori kääntäjän käsissä:
Sanaleikkien kääntäminen televisiosarjassa *Arrested Development*
Pro gradu -tutkielma, 70 sivua + englanninkielinen lyhennelmä, 7 sivua
Marraskuu 2013

Tämän pro gradu -tutkielman keskiössä on yksi vaikeimmin käännettävissä olevista kielen muodoista eli sanaleikki. Entistäkin haastavampaa sanaleikkien kääntämisestä tulee, kun lähdeteksti on tarkoitus kääntää ruututeksteiksi. Tällöin sanaleikin humoristista sisältöä ja sen välittymistä kohdekielille rajoittavat kieltenvälisten haasteiden lisäksi myös audiovisuaalisen kääntämisen eli tekstittämisen käytännöt, pääasiassa aika- ja tilarajoitteet. Tutkielmassani tarkastelen eri sanaleikkiluokkien esiintyvyyttä ja käännettävyyttä av-aineistossa. Lisäksi selvitän, mitä käännösstrategioita kääntäjät ovat käännöksissään hyödyntäneet ja miten niiden käyttö on jakautunut yksittäisten sanaleikkiluokkien kesken. Vertailen tuloksiani myös aikaisempiin sanaleikkien kääntämistä koskeviin tutkimuksiin selvittääkseni, onko tulosten välillä vastaavuuksia.

Tutkimusaineistoni koostuu *Arrested Development* -komediasarjan 13 jaksosta sekä jaksojen televisio- ja DVD-käännöksistä. Televisiota varten jaksot on kääntänyt Mari Hallivuori, ja DVD-julkaisun käännöksistä on vastannut viisi monikansallisen käännöstoimiston kääntäjää. Sanaleikit on tutkimuksessani luokiteltu neljän eri pääluokan alaisiin yhdeksään sanaleikkiluokkaan: fonetiikkaan perustuvia sanaleikkejä ovat homofonia ja paronymia, morfologiaan perustuvia sanaleikkejä puolestaan ovat keksityt ja yhdistellyt sanat sekä sananmukaisuus, semantiikkaan perustuvia sanaleikkejä taas ovat homonymia ja polysemia, ja viimeiseen luokkaan, eli pragmatiikan alaisuuteen, kuuluvat muunnellut sanonnat ja alluusioiden kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa ja kuva ja teksti ristiriidassa. Sanaleikkiluokat esiintyvät myös samanaikaisesti, joten yhdistelmäsanaleikit kasvattavat lähdetekstini sanaleikkiluokkien määrän aina 16 sanaleikkiluokkaan.

Lähdetekstistä löytyi 111 sanaleikkiä, joista TV-käännöksissä säilyi 56 kpl ja DVD-käännöksissä 57 kpl. Tulokset vahvistivat oman oletukseni, jonka mukaan noin puolet sanaleikeistä on käännettävissä. Samaan tulokseen ovat tulleet myös muiden muassa Ritala (2010) ja Tuhkanen (1999), joiden tuloksia esittelen aineistoanalyysini yhteydessä. Lähdetekstin ja TV-käännöksen kolme yleisintä sanaleikkiluokkaa kappalemäärältään ja suhteelliselta osuudeltaan olivat polysemia, homonymia sekä keksityt ja yhdistellyt sanat. DVD-käännösten osalta kaksi ensimmäistä sanaleikkiluokkaa vastaavat lähdetekstin ja TV-käännöksen tuloksia, mutta kolmanneksi yleisimmän sanaleikkiluokan paikalle on noussut polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa. Polysemiaan perustuvat sanaleikit säilyvät yleisesti ottaen käännöksissä hyvin, ja niin kävi myös omassa tutkimuksessani.

Tutkimukseni sisälsi viisi eri käännösstrategiaa, jotka ovat korvaava kohdekielen sanaleikki, ei-sanaleikki, retorinen tehokeino, identtinen sanaleikki ja poisto. Eniten kääntäjät hyödynsivät strategiaa korvaava kohdekielen sanaleikki, toiseksi yleisin strategia taas oli ei-sanaleikki. Muiden strategioiden esiintymät jäivät molemmissa käännösaineistoissa muutamien yksittäisten tapausten varaan.

Avainsanat: huumori, sanaleikit, av-kääntäminen, käännösstrategiat, funktionaalinen ekvivalenssi, *Arrested Development*

1 JOHDANTO	1
2 HUUMORISTA SANALEIKKEIHIN	5
2.1 Huumorin monet kasvot	5
2.2 Mikä on sanaleikki? – Sanaleikkien määritelmiä	7
2.3 Sanaleikkien funktioita ja aiheita	10
2.4 Sanaleikkien luokittelua	11
3 SANALEIKKIEN KÄÄNTÄMINEN	19
3.1 Sanaleikkien käännettävyys ja funktionaalinen ekvivalenssi	19
3.2 Televisiotekstityksen erityispiirteet ja sanaleikkien kääntäminen televisiotekstityksissä	25
3.3 Eri tutkijoiden käännösstrategioita	30
3.3.1 Dirk Delabastita	31
3.3.2. Henrik Gottlieb	33
3.3.3 B.J. Epstein	34
4 SANALEIKKITYYPPIEN ANALYYSI: ARRESTED DEVELOPMENT	35
4.1 Kääntäjän haasteena Arrested Development – Sukuvika	35
4.2 Tutkimuksen metodi	36
4.3 Tämän tutkimuksen sanaleikkiluokat	37
4.3.1 Fonetikkaan perustuvat sanaleikkiluokat	39
4.3.2 Morfologiaan perustuvat sanaleikkiluokat	40
4.3.3 Semantiikkaan perustuvat sanaleikkiluokat	42
4.3.4 Pragmatiikkaan perustuvat sanaleikkiluokat	44
4.4 Sanaleikkityyppejen esiintyminen aineistossa	46
4.5 Vertailua muihin tutkimuksiin	51
5 KÄÄNNÖSSTRATEGIOIDEN ANALYYSI	56
5.1 Tämän tutkimuksen käännösstrategiat	56
5.1.1 Korvaava kohdekielen sanaleikki	57
5.1.3 Identtinen sanaleikki	58
5.1.4 Retorinen tehokeino	59
5.1.5 Ei-sanaleikki	59
5.1.6 Poisto	60
5.2 Käännösstrategioiden esiintyminen aineistossa	61
5.3 Vertailua muihin tutkimuksiin	66
6 LOPUKSI	68
TUTKIMUSAINEISTO	71

LÄHTEET..... 72

ENGLISH ABSTRACT..... 76

1 JOHDANTO

Sanaleikkien kääntäminen on yksi kääntämisen haastavimmista ja vaikeimmista muodoista, koska sanaleikit ovat monitulkintaisia ja juontavat juurensa tietyistä kielestä ja kulttuurista (Epstein (2013, 167). Vielä vaikeampaa sanaleikkien kääntämisestä tulee, kun ne ovat osa televisiosarjan dialogia, joka tulisi muuttaa ruututeksteiksi kohdekulttuurin katsojia varten. Silloin omat haasteensa ongelmanratkaisuun tuovat lisäksi aika- ja tilarajoitteet. On myös sanaleikkejä, joiden edessä kääntäjä joutuu luovuttamaan ja toteamaan, että sanaleikin merkitystä on mahdotonta siirtää kohdekielelle. Esimerkkinä mainittakoon vaikkapa idiomien sisältävä sanaleikki, joka saattaa olla niin kulttuurisidonnainen, ettei sitä voi korvata kohdekielen sananmukaisella vastineella: ”Sinulla taitaa olla Matti muuallakin kuin kukkarossa.” Tällöin humoristista sisältöä ei voida välittää vastaanottajalle alkuperäisessä muodossaan, jolloin se monesti korvataan kohdekulttuurin vastaavalla sanaleikillä taikka jätetään kääntämättä. Kääntäjältä saattaa jäädä sanaleikkejä myös kokonaan huomaamatta, mikä voi ärsyttää katsojaa, jos hän itse huomaa sellaisen jääneen kääntämättä.

Tutkimuksessani yhdistyvät minua eniten käännöstieteiden alalla kiinnostava kääntämisen muoto – audiovisuaalinen kääntäminen tai lyhyemmin av-kääntäminen – ja huumori, jonka varaan suuri osa elämänasenteestani rakentuu. Kiinnostustani av-kääntämisestä kohtaan lisää myös se, että olen työskennellyt tekstittäjänä Tampereen elokuvajuhlilla kevään 2011–2012. Näistä syistä tuntui luonnolliselta lähteä tutkimaan sanaleikkien kääntämistä audiovisuaalisissa esityksissä, tarkemmin sanottuna televisiosarjan tekstityksissä. Valintani taustalla vaikuttaa lisäksi se, että tutkin kandidaatintutkielmassani (Hautakoski 2008) kulttuurisidonnaisten käsitteiden kääntämistä komediasarja *Seinfeldin* tekstityksissä. Koska aihepiiri osoittautui jo tuolloin mielenkiintoiseksi, päätin pitäytyä av-kääntämisessä myös pro gradu -tutkielmassani. Halusin kuitenkin päivittää tutkimusaineistoni tuoreempaan ja vaihtaa tutkimuskohteekseni sanaleikit. Niinpä päädyin komediasarjaan *Arrested Development* (suom. *Sukuvika*), jonka käsikirjoituksen neroutta olen ihailnut siitä asti, kun tutustuin sarjaan vuonna 2007.

Jo yli viidenkymmenen vuoden ajan suomalainen tv-yleisö on tottunut seuraamaan vieraskielisiä ohjelmia televisiosta siten, että ruudun alareunaan ilmestyy käännös ruututeksteinä (YLE 2009; Vertanen 2007, 149). Yleisradion ulkomaisista ohjelmista noin 80 prosenttia tekstitetään, loput 20 prosenttia selostetaan tai dubataan (dubbaus koskee lähinnä lastenohjelmia) (Vertanen 2007, 149; Forssell 2013). Mainosrahoitteisten MTV3:n ja Nelosen vastaavasta ohjelmistosta puolestaan

tekstitetään yli 80 prosenttia (Vertanen, 149). Suomalaiset katsovat televisiota päivässä keskimäärin kolme tuntia, josta suuri osa on siis myös tekstitettyjä televisio-ohjelmia (Finnpanel 2013; Vertanen 2007, 149). Pelkästään Yleisradion kanavilla lähetyksiin menneiden ruututekstien määrä ylitti viime vuosikymmenen puolessa välissä viisi miljoonaa kappaletta (emt. 149). Tämän perusteella on mahdollista todeta, että ruututekstit ovat yksi maamme luetuimmista tekstityypeistä (Vertanen 2007, 149; Jääskeläinen 2007, 117). Ruututekstien täytyykin olla erittäin korkeatasoisia, koska niiden avulla myös lasten lukutaito ja vieraiden kielten tuntemus kehittyvät. On lisäksi todennäköistä, että suomalaislasten hyvä sisälukutaito on osittain tekstitysten ansiota. (Vertanen, 149.)

Televisiotekstitysten laatuun vaikuttavat olennaisesti av-kääntäjien työolot, jotka ovat tällä hetkellä Suomessa hyvin ajankohtainen aihe (ks. mm. Hietamaa 2012) monikansallisten käännöstoimistojen vallattua yhä suuremman jalansijan av-käännösmarkkinoilla. Lokakuussa 2012 MTV myi käännöstoimintansa monikansalliselle Broadcast Text Internationalille ja ulkoisti samalla Yhtyneet-sopimuksen¹ piirissä työskennelleet kääntäjänsä. Koska tämän tiedettiin heikentävän kääntäjien työehtoja ja palkkatasoa huomattavasti, satakunta kokenutta ja ammattitaitoista kääntäjää irtisanoutui (Journalistiliitto 2012a). Syksyn 2012 jälkeen MTV on kuitenkin siirtänyt käännöksiään BTI:lta toisille käännöstoimistoille, ja huhtikuussa 2013 neljä käännöstoimistoa allekirjoitti sopimuksen MTV:n käännöstöistä (Vehviläinen 2013). Sopimuksen pohjana on av-käännöstoimistojen työehtosopimus, joka pudottaa Yhtyneet-sopimuksen piirissä olleiden kääntäjien palkkioita noin 40 prosenttia. Koska alalla kuitenkin vallitsevat kahdet työmarkkinat, osalle kääntäjistä sopimus tietää jopa palkkioiden kaksinkertaistumista. (Emt. 2013.) Käännöstoimistoille työskentelevien kääntäjien aikataulut ovat monesti hyvin tiukkoja ja ansiotulot työmäärään nähden matalat: kun käännösten hiomiseen ei ole mahdollista varata riittävästi aikaa ja siihen ei kannusteta edes kohtuullisella palkalla, näkyy se väkisin puutteellisena tai virheellisenä käännösjälkeenä katsojien ruuduilla. Myös omassa tutkimuksessani vertaan käännöksiä, joista toiset on tehnyt yksi kääntäjä televisioon MTV:n työsuhteisena freelancerina ja toiset viisi eri kääntäjää DVD:lle Softitler-nimisen (nykyään Deluxe) monikansallisen käännöstoimiston alihankkijana (Stenbäck 2010, Saithong 2013).

Av-kääntäjän tavoitteena on olennaisen sisällön muovaaminen toimivaksi ja nopeasti sisäistettäväksi repliikiksi. Tämä yksinään ei kuitenkaan riitä, sillä myös välitetyn viestin vaikutuksen tulisi pääsääntöisesti olla sama niin lähdetekstin kuin kohdetekstinkin vastaanottajalle, jolloin on kyse *funktionaalisesta ekvivalenssista*. Funktionaaliseen ekvivalenssiin pyrkivä kääntäjä

¹ Yhtyneet-sopimus on 1980-luvulla syntynyt työehtosopimus, jossa määritellään radio- ja televisiotyötä tekevien freelancereiden minimipalkkiot (Av-kääntäjät.fi, 2010).

haluaa siis saada kohdetekstin vastaanottajan ymmärtämään viestin mahdollisimman samalla tavalla kuin lähdetekstin vastaanottaja on sen ymmärtänyt (De Waard & Nida 1986, 36). Tämä edellyttää monesti lähdetekstin sisällön muuttamista kohdekulttuurin vastaanottajien odotuksia vastaavaan muotoon, jolloin kääntäjän täytyy valita käännösstrategia sen mukaan. Kun pääasiallinen tavoite sanaleikkien kääntämisessä on siis saada tekstin vastaanottaja huvittumaan, kääntäjä voi esimerkiksi korvata lähdekielen sanaleikin kohdekielen vastineella. Juuri tällaisissa tilanteissa peräänkuulutetaan av-kääntäjän kielellistä nokkeluutta, luovuutta ja taitoa muokata lähdekielen viesti sisällöllisesti toimivaksi käännökseksi aika- ja tilaolosuhteiden puitteissa.

Sanaleikkien lisäksi intertekstuaalisuus ja alluusioiden luovat omat haasteensa kääntäjille, koska ne kytkeytyvät monesti sanaleikkien sisältöön. Kulttuurisidonnaisten viittausten havaitseminen tekstin seasta edellyttääkin kääntäjältä hyvää yleistietoutta tai ainakin herkkyyttä tarkistaa alluusion mahdollisuus, jotta käännösvirheitä ei pääse syntymään. Tämä minun tuli ottaa myös itse huomioon käydessäni *Arrested Developmentin* jaksoja läpi, ettei mahdollisia alluusioita jäisi huomaamatta. Usein kääntäjää parjataan epäonnistuneista käännösratkaisuista, kun sanaleikki on käännetty ruututekstissä huonosti tai jätetty kokonaan kääntämättä; toisaalta taas nauretaan kyseisen kääntäjän onnistuneille käännösratkaisuille huomaamatta, miten onnistuneesti hän on välittänyt alkuperäisen vitsin katsojalle. Tähän liittyy myös kääntäjän näkymättömyyden näkökulma: katsoja ei monesti edes huomaa lukevansa tekstitystä, koska kääntäjä onnistuu luomaan onnistuneilla käännöksillä illuusion siitä, että katsoja ymmärtää ohjelmassa puhuttua kieltä (Vertanen 2007, 151). Tässä yhteydessä katsojalle luodaan siis illuusio myös siitä, että hän ymmärtää vieraskielistä huumoria. Multimodaalisissa teksteissä sanaleikkien monimerkityksisyys tuodaan monesti esiin myös pragmaattisin keinoin, jolloin konteksti antaa sanotulle merkityksen: kuvallinen sisältö voi siis yhdessä tekstin kanssa esiintyessään aktivoida vaihtoehtoisia tulkintatapoja (Delabastita 1996, 129). Koska tutkimusaineistoni *Arrested Development* hyödyntää monin paikoin myös tätä tapaa, senkin esiintymät ovat osa tutkimustani.

Tutkielmassani tutkin siis, missä määrin kääntäjät ovat onnistuneet säilyttämään sanaleikit käännöksissään ja millaisiin käännösratkaisuihin kaksi eri kääntäjää on tullut saman sanaleikin kohdalla. Lähdekielen osalta tutkin ainoastaan sanaleikkejä, jotka saavat tarkoituksellisesti useita merkityksiä ja jätän lipsahdukset sekä sanojen/äänteiden tahattoman väärinkäytön pois. Koska haluan tutkia sanaleikkien kääntämistä televisiotekstityksissä käännösvertailun näkökulmasta, otan tarkasteluun kahden eri käännösversion käännösratkaisut yhden kääntäjän käännösten sijaan. Lisäksi haluan selvittää, saadaanko kahden käännösversion suomennosten vertailulla vahvistettua

aikaisempia tutkimustuloksia, joiden mukaan tietyt sanaleikkityypit ovat yleensä vaikeita kääntää. Tutkimukseni rakentuu näiden kysymysten ympärille, ja vastaan niihin aineistoanalyysini pohjalta.

Tässä tutkielmassa termi *teksti* viittaa kontekstista riippuen joko puhuttuun tai kirjoitettuun kieleen tai multimodaaliseen av-tekstiin, joka pitää sisällään niin kuvan, sanan kuin äänenkin. Lisäksi teen Anna Sääskilahden (2007, 5) tapaan erotuksen av-kääntämisen eri muotojen välille käyttämällä termiä *tekstittäminen*, jolloin on kyse nimenomaan puhutun dialogin kirjalliseen muotoon puetusta käännöksestä. Näin pystyn erottamaan tekstittämisen toisesta yleisestä av-kääntämisen muodosta eli dubbauksesta ja esimerkiksi dokumenttiohjelman vieraskielisen selostustekstin kääntämisestä puheeksi.

Tutkielmani teoreettinen osuus avaa johdannon jälkeen toisessa luvussa huumorin ja sanaleikkien määritelmiä sekä merkitystä muiden muassa Katia Spanakakin, Delia Chiaron ja Dirk Delabastitan avulla. Lisäksi esittelen samassa luvussa sanaleikkien aiheita ja funktioita sekä neljä eri sanaleikkiluokittelua, joiden avulla olen muodostanut oman analyysini sanaleikkiluokat. Kyseiset luokittelut ovat Dirk Delabastitan, Ritva Leppihalmeen, van Baardewijkin, van der Lindenin ja Niessenin sekä Walter Nashin käsialaa. Kolmannessa luvussa käsittelen sanaleikkien käännettävyyttä erityisesti funktionaalisen ekvivalenssin näkökulmasta, teen katsauksen televisiotekstittämisen erityispiirteisiin ja sanaleikkien kääntämiseen televisiotekstityksissä sekä esittelen oman tutkimukseni kannalta olennaiset käännösstrategiat.

Tutkielmani empiirinen osuus alkaa neljännessä luvussa, jossa esittelen aineistoni *Arrested Development* -sarjan ja käyn läpi tutkimusmenetelmäni. Sen jälkeen annan esimerkkejä sarjan jaksoista löytämistäni sanaleikkityypeistä, esittelen niiden osuudet koko tutkimusaineistossa ja vertaan tuloksiani aikaisempiin tutkimuksiin [esim. Tuhkanen (1999), Ritala (2010)]. Viidennessä luvussa otan tarkasteluun kääntäjien käyttämät käännösstrategiat ja niiden osuudet suhteessa kaikkiin aineistossani esiintyviin käännösratkaisuihin sekä vertailen jälleen oman tutkimukseni tuloksia muiden tutkijoiden tuloksiin [Gottlieb (1997), Ritala (2010)]. Lopuksi kuudennessa luvussa teen yhteenvetoa tutkimustuloksistani ja ehdotan mahdollisia aiheita jatkotutkimusta varten.

2 HUUMORISTA SANALEIKKEIHIN

Huumorista ja ihmisiä huvittavista aiheista on tehty lukemattomia tutkimuksia, ja aihetta ovat käsitelleet vuosisatojen kuluessa useiden eri alojen ihmiset (Chiaro 1992, 1). Vielä reilut parisen vuosikymmentä takaperin huumoria oli tutkittu pääasiassa sen fysiologisista, psykologisista, ja sosiologisista näkökulmista, kun taas sen lingvististä puolta ei niinkään valotettu samassa suhteessa (emt.1). Huumoria ja sen kääntämistä pitkään tutkinut kielitieteen professori Delia Chiaro (1992, 1) aavisteli tuolloin, että koska akateemisen tutkimuksen aiheiksi mielletään yleensä epämiellyttävämmät ja ikävämmät aiheet, huumoria ei voida ottaa tutkimuskohteena vakavasti. Huumori ja sanaleikit ovat kuitenkin nousseet 1980-luvun puolivälistä lähtien entistä enemmän esille myös kieli- ja käännöstieteellisissä julkaisuissa (ks. mm. Redfern, 1985; Nash 1985; Delabastita 1993, 1997; Leppihalme 1997a–b; Chiaro 1992, 2005; Vandaele 2010), ja niinpä niiden asema kyseisten tieteenalojen tutkimuskohteena on aikaisempaa ajankohtaisempi. Tässä luvussa esittelen muutamia omaa näkökulmaani tukevia määritelmiä huumorille ja sanaleikille, avaen sanaleikkien funktioita ja aiheita sekä esittelen valikoitujen tutkijoiden sanaleikkiluokitteluja, joiden avulla on mahdollista hahmottaa paremmin ne kielen piirteet, joille sanaleikit monesti rakentuvat.

2.1 Huumorin monet kasvot

Huumori käsitteenä kattaa niin laajasti eri elementtejä, että sen rajaaminen tiettyihin raameihin saattaa olla haastavaa. Kielitieteilijä ja kääntäjä Katia Spanakakin (2007) mukaan huumori kaikissa sen lukuisissa ilmenemismuodoissaan on yksi inhimillisyyttä eniten määrittäviä piirteitä. Kykymme hyödyntää huumoria keskinäisessä viestinnässämme erottaa meidät siis hyvin vahvasti muista elävistä olennoista (emt. 2007). Spanakaki osuu väittämällään asian ytimeen, sillä huumori todellakin on yksi inhimillisyyden peruspilareita ja rikastuttaa viestintäämme merkittävästi. Huumori yhdistyy myös voimakkaasti nauruun, vaikkakin naurun tiedetään olleen alun perin joidenkin kädellisten eläinlajien keskinäisen viestinnän väline: nauru ei siis edellytä kehittyntä ihmismieltä, kuten huumori (Vandaele 2010, 147). Spanakaki (2007) toteaa, että huumori on mukana ihmisten jokapäiväisessä kanssakäymisessä, ja siinä missä jokaiseen kulttuuriin ja kieleen nivoutuu omanlaisensa huumori, se toimii myös siltana kulttuurienvälisessä viestinnässä. Lisäksi huumorilla on iso rooli kirjallisuuden, elokuvien ja taiteen maailmassa massaviihdettä unohtamatta (Spanakaki, 2007). Huumoria käytetään keventämään tunnelmaa tai keskustelua ja viihdyttämään ihmisiä, mutta mustaa ja sarkastista huumoria voidaan käyttää myös esimerkiksi kritiikin muotona politiikassa tai erilaisissa keskustelu- tai viihdeohjelmissa. Oma lukunsa huumorin monipuolisessa kirjossa on lisäksi tilannekomiikka.

Kielitoimiston sanakirjan verkkoversio kuvailee huumoria seuraavasti: ”(Sydämellinen) leikillisuus, kujeellisuus, pila(ilu), leikinlasku. Myötätuntoinen suhtautuminen koomisiin elämänilmiöihin” (Kielikone 2007). Tämä on melko kattava määritelmä, mutta antaa ehkä liian positiivisen kuvauksen huumorista, sillä huumori voi olla myös hyvin ilkeää. *Oxford Advanced Learner’s Dictionary* (2005, 761; oma suomennos) puolestaan määrittelee huumorin näin: ”Jonkin asian ominaisuus, joka tekee siitä hauskaa tai huvittavaa”. Tämän määritelmän laveampi rajausta kattaa paremmin huumorin monet eri puolet, mutta voi toisaalta tuntua liiankin epämääräiseltä, koska se käsittelee huumoria johonkin tapahtumaan liittyvänä hauskana tekijänä eikä ota huomioon huumorin vaikutusta vastaanottajiin. Huumoria kun on mahdollista tarkastella myös ihmisen näkökulmasta ja fyysisen reaktion kimmokkeena. Chiaro (1992, 4) nostaakin esiin kirjailija Arthur Koestlerin (1974) esittämän ajatuksen, jonka mukaan ”humori lukuisissa eri muodoissaan voidaan määritellä yksinkertaisesti eräänlaiseksi ärsykkeeksi, joka yleensä laukaisee naururefleksin”. Määritelmä tuo esiin huumorin monimuotoisuuden ja pyrkimyksen vaikuttaa vastaanottajaan, mutta myös huumorin ihmisissä aiheuttaman reaktion, joka ei aina välttämättä ole tietynlainen – saati positiivinen.

Viestintätieteiden alalla vaikuttavan Owen Lynchin (2002, 423) mielestä kaikki huumori on pohjimmiltaan viestintää, niinpä sanallisen huumorin lisäksi on otettava huomioon myös nonverbaali huumori (Laajalahti 2004, 56). Verbaalisen huumorin tuottamisessa onkin aina mukana myös nonverbaalisia merkkijärjestelmiä, kuten esimerkiksi tiettyjä eleitä, kasvojen ilmeitä, liikkeitä, puhetapoja ja äänenpiirteitä (Booth-Butterfield & Booth-Butterfield 1991, 211–212, teoksessa Laajalahti 2004, 57).

Yhteenvetona yllä olevien määritelmien pohjalta on siis mahdollista todeta huumorin olevan inhimillinen tekijä, joka erottaa ihmiset muista eläimistä ja on mukana päivittäisessä elämässä lukuisissa niin verbaaleissa kuin nonverbaaleissakin muodoissaan. Lisäksi huumori on vaikuttamaan pyrkivä ärsyke, jonka sisältö voi vaihdella leikkimielisestä ilkeään. Myös huumorin funktio ja vastaanottajien reaktiot vaihtelevat tilanteen mukaan. Huumoriin yhteen osa-alueeseen eli sanaleikkiin yllä esittämäni kuvaus sopii myös varsin hyvin, mutta seuraava alaluku menee sanaleikin määrittelyssä vieläkin syvemmälle.

2.2 Mikä on sanaleikki? – Sanaleikkien määritelmiä

Termi sanaleikki käsittää monenlaisia huumoripitoisia ilmaisuja ja kuten huumorinkin tapauksessa, kaiken kattavan määritelmän esittäminen on hankalaa. Käännöstieteen dosentti Ritva Leppihalmeen (1997b, 141) mielestä määrittelyssä voidaan lähteä liikkeelle siitä, että sanaleikki on retorinen tyylikeino, jonka tarkoitus on vaikuttaa vastaanottajaan ja herättää huomiota, koska se poikkeaa tekstiympäristöstään. Aristoteleen ja Ciceron ajoista renessanssin aikakauteen tullessa yritykset luokitella retorisia tyylikeinoja olivat kuitenkin aiheuttaneet pikemminkin hämmennystä kuin selkeyttä (Redfern 1985: 82). Monet tutkijat ovatkin luopuneet kokonaan yrityksestä luoda tarkkaa määritelmää sanaleikille, sillä he eivät ole osanneet rajata, mitä se pitää sisällään. Esimerkiksi joidenkin poststrukturalistien mielestä sanaleikit uhmaavat kaikenlaista määrittelyä ja luokittelua siitä huolimatta, että ne ovat hyvin luontaisesti läsnä kaikkialla, niin puheessa kuin ajatuksissakin. (Delabastita 1997, 2.) Leppihalme (1997a, 3) myöntää sanaleikki-käsitteen määrittelyn olevan hyvin vaikeaa juuri ilmiön monivivahteisuuden vuoksi, mutta myös siksi, että taustalla vaikuttavat määritelmän laatijan oma näkemys ja se, millainen määritelmä sopii parhaiten hänen tarpeisiinsa.

Chiaro (1992, 5) pitää sanaleikkeinä kaikkea kielen käyttöä, jonka pyrkimyksenä on hauskuuttaa. Lisäksi hän mieltää sanaleikeiksi myös tahattomat lipsahdukset sekä äänteiden ja sanojen väärinkäytön (1992, 17–20). Chiaron (1992, 5) mukaan sanaleikkejä ei myöskään ole mahdollista erottaa nonverbaalista viestinnästä, koska sanaleikit linkittyvät niin vahvasti olosuhteisiin, jotka vallitsevat sanojen ulkopuolisessa maailmassa. Kielitoimiston sanakirjan verkkoversio (2007) taas määrittelee sanaleikin seuraavasti: ”Leikillinen, vitsikäs ilmaus, joka perustuu monimerkityksisiin tai samanasuisiin mutta erimerkityksisiin sanoihin”. Tämän määritelmän kohdalla on huomautettava, kuten jo huumorin kohdalla aikaisemmin, että myöskään sanaleikit eivät ole aina leikillisiä, vaan ne voivat olla hyvinkin ilkeämielisiä (Leppihalme 1997a, 3). Kielitieteilijä Peter Newmarkin (1988, 217) määritelmä on myös hieman vajavainen, sillä vaikka hän kuvaileekin sanaleikin olevan yhden tai kahden sanan tai sanaryhmien samanlaisen ääntämyksen hyödyntämistä esimerkiksi naurun tai huvittuneisuuden aikaansaamiseksi, hän silti väittää niitä käytettävän vain sanojen kahdessa mahdollisessa eri merkityksessä.

Kielitieteilijä Ronald Landheerin (1989, 37, teoksessa Ritala 2010, 5–6 ; Ritalan suomennos) määritelmä² ottaa huomioon sanaleikkien monimerkityksisyyden:

² Alkuperäinen lähde ranskankielinen, siksi lainaus Ritalan pro gradu -tutkielmasta.

Sanaleikki on ilmaus, joka sisältää elementin (tai useita samanmuotoisia tai lähes samanmuotoisia elementtejä), jonka monimerkityksisyyttä viestin lähettäjä käyttää tietoisesti hyväkseen.

Van Baardewijk, van der Linden ja Niessen (1988, 29, teoksessa Ritala 2010, 6³) kannattavat Landheerin määritelmää, koska siitä käy ilmi kaksi sanaleikkien tärkeintä ominaisuutta: monimerkityksisyys ja tahallisuus. Siten sanaleikit eroavat muista kielileikeistä, kuten allitteraatiosta, assonanssista tai kuva- ja sana-arvoituksista (esimerkiksi palindromeista ja anagrammeista). Sanaleikki perustuu usein lisäksi konkreettisen ja kuvaannollisen merkityksen eroon. (Emt. 29, teoksessa Ritala 2010, 6.) Myös Leppihalme (1997b, 141) toteaa, että sanaleikki on kirjoitetussa tekstissä usein tahallista.

Dirk Delabastitan näkemys sanaleikkien määritelmästä on hyvin lähellä Landheerin omaa:

Sanaleikki on yleisnimi erilaisille *tekstuaalisille* ilmiöille, joissa kiel(t)en *rakenteellisia ominaisuuksia* hyödynnetään, jotta saataisiin aikaan kahden (tai useamman) *muodoltaan enemmän tai vähemmän toisiaan muistuttavan* ja *merkitykseltään enemmän tai vähemmän toisistaan eriävän* lingvistisen rakenteen välille *viestinnällisesti merkittävä vastakkainasettelu*. [1996, 128; oma suomennos Ritalan (2010, 6) suomennosta mukaillen, kursiivi alkuperäinen]

Määritelmä on hyvin väljä ja tekninen eikä mainitse lainkaan huumoria, vaikka humoristisen vaikutuksen aikaansaaminen on yksi sanaleikkien olennaisimmista funktioista. Loppujen lopuksi määritelmä kuitenkin kattaa melko hyvin ne piirteet, joiden voidaan nähdä yhdistävän sanaleikkejä. Siksi Delabastitan määritelmä soveltuu myös oman tutkimukseni perustaksi. Delabastitan (1996, 128) mukaan sanaleikissä on mahdollista asettaa vastakkain vaikkapa kaksi kirjoitusasultaan identtistä sanaa, joiden merkitykset kuitenkin eroavat toisistaan, ja hyödyntää sitten tätä vastakkainasettelua monitulkintaisen viestin luomiseen. Määritelmässä mainittu *viestinnällisesti merkittävä vastakkainasettelu* viittaaakin nimenomaan siihen, että monitulkintainen viesti on luotu tarkoituksella, jolloin se on osoitus viestijän taitavasta retoristen keinojen käytöstä eikä taitamattomuudesta tai tarkkaamattomuudesta (emt. 131). Tästä huolimatta myös painovirhe, lipsahdus tai jonkin tekstin esiintyminen väärässä kontekstissa voi tuottaa sanaleikin (Leppihalme 1997b, 141).

Sanaleikkien tunnistaminen voi myös olla vaikeaa. Delabastita (1996, 132) uskookin, että sanaleikit eivät aina ole välttämättä selviä. Niiden tunnistaminen ja arvostus riippuvat laajalti tekstinkäyttäjän lukutottumuksista, jotka taas ovat yhteydessä genren konventioihin ja kielikäsitteeseen. Sanaleikin

³ Alkuperäinen lähde ranskankielinen, oma teksti Ritalan suomennosta mukaillen.

tunnistaminen voi olla hankalaa esimerkiksi silloin, jos kyseessä on suullisen aineiston kirjallinen tallenne, jolloin kielen ulkoiset vihjeet eivät välttämättä tule tallennetuksi tietoa siirrettäessä. Lisäksi kokeellisten tekstien tyyli saattaa hankaloittaa oikeiden tulkintojen tekemistä, ja vanhoihin teksteihin sisällytetyt sanaleikit voivat erottua huonosti nykyajan kontekstissa elävälle tulkitsijalle. Ajan myötä muuttuneet kielelliset konventiot voivat myös päinvastaisesti lisätä sanaleikkejä tekstissä sinne, missä niitä ei alun perin ole ollut. (Emt. 132.)

Kuten totesin jo johdantoluvussa (ks. s. 8), tutkimukseni keskittyy vain edellä mainittuihin, tarkoituksella luotuihin sanaleikkeihin eikä ota huomioon tahattomia monitulkintaisia ilmaisuja, kömpelyydestä johtuvaa toistoa, lipsahduksia, samalta kuulostavien sanojen tahatonta väärinkäyttöä tai vastaavaa. *Arrested Development* -sarjan sanaleikit poikkeavatkin tavanomaisesta komediasarjojen suoraviivaisesta huumorista siinä mielessä, että dialogin tahalliset monimerkityksisyydet ovat monin paikoin käsikirjoittajan käsialaa henkilöhahmojen tietoisien vitsailun sijaan. Tutkimukseni kannalta onkin olennaista, että Leppihalme (1997b, 141) toteaa tahallisuudessa olevan eroja: vaikka kaunokirjallisen tekstin dialogissa saattaa esiintyä esimerkiksi puhujan vahingossa käyttämiä malapropismeja, eli väärissä yhteyksissä käytettyjä sanoja, kirjailija on kuitenkin sisällyttänyt ne henkilön puheeseen tahallaan. Tämä tarkoittaa, että olen ottanut huomioon käsikirjoittajan tahallisen aikomuksen henkilöhahmon virheellisen monimerkityksisen sanankäytön taustalla, vaikka mukana on toki myös henkilöhahmojen tarkoituksenmukaista sanoilla leikittelyä.

Englannin kielessä sanaleikki erotellaan yleensä yläkäsitteeksi *wordplay* ja alakäsitteeksi *pun* (Leppihalme 1997b, 142). Pun-tyyppinen sanaleikki perustuu usein **homonymiaan** eli sanojen kirjoitusasun tai ääntämisen samankaltaisuuteen (*bank*: 'pankki', 'joen parras') tai **homofoniaan** eli kirjoitusasultaan eriävien sanojen ääntämisen samankaltaisuuteen (*weak/week*). Myös väljempään samankaikuisuuteen perustuvat sanaleikit ovat englannin kielessä mahdollisia. (Leppihalme 1997a, 3.) Tällöin kyseessä on **paronymia** (emt. 3): *your money or your life / your honey or your wife?* (Nash 1985, 140). Parhaiten pun-tyyppiset sanaleikit onnistuvat yksitavuisilla sanoilla, ja siksi niitä esiintyy eniten englannissa ja kiinassa, joissa yksitavuisia sanoja ilmenee runsaasti (Newark 1988, 217). Suomen kielessä taas polysemia eli monimerkityksisyys on monesti sanaleikkien aineksena: Onko tuo mies *selvä* vai humalassa? – *Selvähän* se, humalassahan se (Leppihalme 1997b, 142–143).

2.3 Sanaleikkien funktioita ja aiheita

Sanaleikkien yleisimpänä ja pääasiallisena funktiona voidaan pitää huumoria (Leppihalme 1997a, 3). Lisäksi sanaleikkejä voidaan hyödyntää myös suostuttelussa ja argumentoinnissa tai niillä voi olla runollinen funktio, mikä on selvää, kun ottaa huomioon kyseisen ilmaisumuodon vaatiman kielellisen luovuuden (emt. 3). Luovuuden ohella sanaleikkien käyttö ilmaisee myös yksilöllisyyttä sekä herkkyyttä alluusioille ja konnotaatioille (Leppihalme 1997b, 144). Sanaleikit eivät kuitenkaan aina ole pelkkää hyvántahtoista ilottelua, vaan niitä voidaan käyttää myös hyvin halventavassa mielessä ja raa'an pilkanteon välineenä (Leppihalme 1997a, 3.) Vaihtoehtoisesti sanaleikit voivat edustaa myös purevaa parodiaa, ironiaa tai kumouksellisuutta, jolloin jokin tietty henkilö tai ilmiö joutuu pilkan kohteeksi (Leppihalme 1997b, 141). Eri viestimiä seurattessani olen huomannut, että muun muassa poliittinen satiiri hyödyntää monesti sanaleikkejä viestinsä välittämisessä. Esimerkkinä mainittakoon poliittiseen satiiriin ajoittain turvautuva suomalainen *Fingerpori*-sarjakuva.

Sanaleikillä voi olla myös samanaikaisesti monta eri funktiota, mikä on usein totta esimerkiksi mainoksissa esiintyvien sanaleikkien kohdalla (Leppihalme 1997b, 144–145): ne pyrkivät herättämään huomiota, hauskuuttamaan ja suostuttelemaan (Ritala 2010, 7). Sanaleikkien avulla halutaan myös saada ihmiset ajattelemaan. Walter Redfernin (1985, 40) mielestä sanaleikkien tarkoituksellisen moniselitteisyyden taustalla onkin usein pedagoginen pyrkimys, jolloin sanaleikin on tarkoitus käynnistää vastaanottajan itsenäinen ajatusprosessi. Sanaleikkien kääntämistä dubatuissa televisio-ohjelmissa tutkinut Patrick Zabalbeascoa (1996, 244) pitää sanaleikkiä niin ikään pedagogisena välineenä, mutta myös viihteen, sosiaalisen kritiikin ja moraalikeskustelun apukeinona. Irrallisen sanaleikin funktiota taas voi puolestaan olla vaikea määritellä, koska se yleensä ilmenee vasta teksti- tai asiayhteydestä (Leppihalme 1997b, 145). Sanaleikin funktion tietäminen onkin monesti olennaista myös käännösstrategian valinnan kannalta (Leppihalme 1997b, 145), mutta kyseistä asiaa tarkastelen lähemmin vasta seuraavassa luvussa.

Myös Delabastita (1996, 129–130) toteaa, että sanaleikit eivät ole vain osa tekstiä, vaan niillä on lisäksi erilaisia funktioita tekstien sisällä. Näihin funktioihin lukeutuvat esimerkiksi teeman esille nostaminen, tekstin koherenssin vahvistaminen, huumorin tuottaminen, lukijan/kuulijan huomion herättäminen, ilmaisun vakuuttavuuden lisääminen tai tabuksi luokiteltujen aiheiden, esimerkiksi seksin, ujuttaminen vaivihkaa osaksi vastaanotettavaa viestiä (emt. 129–130). Peter Farb (1973, 88–89) toteaa yhtä lailla, että monimerkityksisiä sanoja voidaan käyttää, kun halutaan puhua tabuiksi miellettyistä asioista. Tällöin on kuitenkin vaara, että myös sanan sovelias merkitys leimautuu liian

asiattomaksi, jotta sitä voitaisiin käyttää (emt. 88–89). Chiaron (1992, 7–9) mukaan huumori hyödyntää varsin universaaleja aiheita, kuten seksiä tai vähemmistöille irvailua. Halventavien vitsien taustalla ei välttämättä kuitenkaan aina ole oma ylemmyyden tunne, vaan vaikuttimena voi toimia myös pelko tai vitsailun kohteen kokeminen uhaksi (emt. 8).

Farb (1973, 122–123) on samoilla linjoilla Leppihalmeen kanssa todetessaan, että sanaleikkien käyttö on todiste kielellisestä lahjakkuudesta, jota tavataan muun muassa erinäisissä alakulttuureja tai kansanosia edustavissa ryhmissä. Esimerkkinä hän mainitsee gettoalueilla asuvat, erityisesti miespuoliset mustaihoiset nuoret, jotka osallistuvat sanallisiin kaksintaisteluihin ja yrittävät päihittää vastustajansa nokkelilla sanaleikkeillä tai riimeillä sisältävillä vastaaiskuilla. Zabalbeascoa (1996, 244) taas toteaa sanaleikkien toimivan tehokkaana retorisenä tyylikeinona esimerkiksi puheessa, kun pyritään antamaan esiintyjästä tietty kuva tai halutaan korostaa tiettyä asiaa tai tehdä puheesta viihdyttävämpi.

2.4 Sanaleikkien luokittelua

Delabastitan (1994, 236) mukaan sanaleikkien luokittelusta tekee hyvin vaikeaa niiden kielellinen ja tekstuaalinen monimutkaisuus. Hyvin monet sanaleikkejä kuvaavat piirteet voidaankin nähdä olennaisina luokittelun näkökulmasta, jolloin luokittelijan on valittava kahdesta pahasta. Ensimmäinen vaihtoehto on sivuuttaa jotkin näistä piirteistä, jotta luokat ovat paremmin hallittavissa, vaikkakin vähemmän kuvaavia. Toinen vaihtoehto on huomioida useampia piirteitä luokittelussa ja jakaa sanaleikit useisiin pää- ja alaluokkiin, mikä voi tehdä luokittelusta hankalasti hahmotettavan ja sumentaa luokkia yhdistävät piirteet. (Emt. 236–237.) Ongelmallista on myös se, että yhdestä sanaleikkityypistä voidaan käyttää useampaa eri nimitystä tai että sanaleikkien muodostamisessa saatetaan käyttää useampia kielen eri piirteitä, jolloin sanaleikkiluokat sekoittuvat keskenään (Ritala 2010,8).

Seuraavaksi esittelen neljä eri sanaleikkien luokittelutapaa, joita yhdistelemällä olen luonut omat sanaleikkiluokkani. Delabastita (1996), Leppihalme (1997a–b) sekä tutkijakolmikko van Baardewijk, van der Linden ja Niessen (1988) ovat tehneet omat luokittelunsa käännöstieteellisestä näkökulmasta, kun taas Nashin (1985) luokitus on muodostettu kielitieteilijän lähtökohdista (Ritala 2010, 9). Tutkijoiden luokittelut sisältävät osittain samoja sanaleikkityyppejä, mutta osittain ne myös eroavat toisistaan. Yhden tutkijan luokittelu täydentää siis toista. Selkeyden vuoksi esittelen sanaleikkiluokat ensin tutkijoiden mukaan ja luvussa 4.3 niiden pohjalta muodostetut oman tutkimukseni sanaleikkiluokat.

Dirk Delabastita

Delabastitan (1996, 128) sanaleikkiluokat perustuvat siihen, mitä *rakenteellisia kielen eri ominaisuuksia* sanaleikit hyödyntävät. Kyseiset ominaisuudet Delabastita mainitsee myös sanaleikeille antamassaan määritelmässä (Ritala 2010, 9), jossa hän kuvailee sanaleikkien muodostuvan muodoltaan enemmän tai vähemmän toistensa kaltaisten ja merkitykseltään enemmän tai vähemmän toisistaan eriyvien ilmausten keskinäisestä vastakkainasettelusta (ks. luku 2.2).

Fonologiaan ja grafologiaan perustuvat sanaleikit leikittelevät merkitykseltään eroavien sanojen lähestulkoon samanlaisilla tai peräti identtisillä kirjoitus- ja ääntämisasuilla (Delabastita 1996, 130). Jälkimmäisestä mainittakoon esimerkkinä ilmaus ”*Love at first bite*”, joka leikittelee tutulla sanonnalla ”*Love at first sight*”. Tässä tapauksessa kuuliija tunnistaa tutun sanonnan, jonka viimeinen sana on kuitenkin tavallisesta poikkeava ja herättää tällöin toisenlaisen verbaalisen assosiaation. (Emt. 130.)

Leksikkoon eli sanastoon perustuvat sanaleikit käyttävät hyväkseen polysemiaa, eli sanoja, joilla on käyttöyhteydestä riippuen eri merkityksiä, vaikka niiden juuret juontavatkin samasta sanasta. Esimerkiksi ilmaisussa ”*Bilingualism: tongues meeting in lovers’ mouths*” sanalle ’kaksikielisyys’ annetaan myös konkreettinen merkitys rakastavaisten jakamassa kielisuudelmassa. Lisäksi sanastoon perustuvat sanaleikit hyödyntävät idiomeja, eli sanayhdistelmiä, joille on olemassa historiallinen tausta, mutta joita ei voida enää hyödyntää niiden alkuperäisessä, sananmukaisessa merkityksessä niiden vertauskuvallisen käyttötarkoituksen vuoksi. Kun idiomeja käytetään sanaleikeissä niiden kirjaimellisessa merkityksessä, tuo se esiin niiden humoristisen puolen. (Delabastita 1996, 130.) Esimerkki tällaisesta sanaleikistä löytyy ilmaisusta ”*Britain going metric: give them an inch and they’ll take our mile*” (emt. 130), jonka taustalla on idiomi *Give someone an inch and they’ll take a mile* (TheFreeDictionary.com 2013).

Morfologiaan perustuvat sanaleikit taas hyödyntävät sanojen etymologiaa, jolloin yhdyssanojen ja johdoksien osia käytetään sanaleikkien sisällönmuodostuksessa pääasiassa tavalla, joka on etymologisesti väärin, mutta semanttisesti tehokasta (Delabastita 1996, 130). Näin on tehty esimerkiksi lauseessa ”*Is life worth living? It depends upon the liver*”. Viimeisenä ovat vielä vuorossa **syntaksiin** perustuvat sanaleikit, jotka hyödyntävät kielen tarjoamia mahdollisuuksia tulkita lauserakennetta usealla eri tavalla. Esimerkkinä mainitsemani savukemerkin mainoslause ”*Players please*” voi siis vaihtoehtoisesti olla myyjälle kohdistettu pyyntö tai savukemerkkiä

kannattava kommentti. Monesti sanaleikki voi myös sisältää piirteitä useammasta kuin kahdesta yllä mainitusta luokasta ja koostua jopa useasta eri kielestä. (Delabastita 1996, 130–131.)

Delabastita (1996, 128) jakaa sanaleikit lisäksi vielä neljään astetta tarkempaan alaluokkaan:

homonymia (identtiset äänne- ja kirjoitusasut), **homofonia** (identtiset äänneasut, eri kirjoitusasut), **homografia** (eri äänneasut, identtiset kirjoitusasut) ja **paronymia** (lieviä eroavaisuuksia sekä äänne- että kirjoitusasuissa). Homonymia tulee kyseeseen silloin, kun ilmauksella on kaksi tai useampia merkityksiä, jotka eivät liity toisiinsa: ”*Pyromania: a burning passion*” (Delabastita 1996, 128, Ritalan 2010, 10 mukaan). Homofonia taas viittaa ilmauksiin, jotka lausutaan samalla tavalla, mutta niillä on eri merkitys: ”*Counsel for council home buyers*”. Homografia on kyseessä, kun ilmausten kirjoitusasu on identtinen, mutta ne lausutaan eri tavalla, kuten esimerkissä ”*How the US put US in shame*”. Viimeinen sanaleikkityyppi on paronymia, jossa ilmaukset lausutaan lähes samalla tavalla, kuten kirkon mainossloganissa ”*Come in for a faith lift*” (vrt. ’face lift’).

Tämän lisäksi kaikki neljä yllä mainittua sanaleikkityyppiä voivat esiintyä sekä **horisontaalisina** että **vertikaalisina** sanaleikkeinä (Delabastita 1996, 128). Horisontaalisessa sanaleikissä on peräkkäin kaksi muodoltaan samankaltaista lingvististä elementtiä, joiden samanaikainen läsnäolo nostaa esiin sanaleikin monimerkityksisyyden: ”*Carry on dancing carries Carry to the top*”. Vertikaalisessa sanaleikissä yksi sanaleikin osista ei ole konkreettisesti läsnä tekstissä, vaan sanaleikin monimerkityksisyys on nähtävillä yhdessä ja samassa tekstiosassa assosiativisten vihjeiden avulla. Näin esimerkiksi homofonisessa ilmauksessa ”*Wedding belles*”. Kun tavallisesti ihmismieli hyödyntää kontekstuaalisia vihjeitä rajataksaan pois epäolennaiset assosiaatiot, vertikaalisessa sanaleikissä sen osat taas tarkoituksella nostavat esiin kaksi eri kontekstia ja ainakin kaksi eri tulkintatapaa. (Delabastita 1996, 128–129.)

Ritva Leppihalme

Leppihalme (1997b, 141) toteaa tutkijoiden luoneen sanaleikkejä luokitellessaan suuren määrän luokkia ja alaluokkia. Hän itse ei kuitenkaan pyri tyhjentävään luokitukseen, vaan jakaa sanaleikit karkeasti sen mukaan, mihin kiel(t)en eri piirteisiin ne voivat perustua (1997b, 142). Ensimmäinen sanaleikkityyppi on yhtenevään **ääntämiseen** perustuva sanaleikki, josta Leppihalme esittelee esimerkkinä 60-luvun amerikkalaiset vanhemmat mielenosoituksessa huutamassa ”Free Angela Davis! Free Bobby Steele!”. Myös pariskunnan mukana oleva lapsi intoutuu vanhempiensa esimerkin myötä omaan kannatushuutoonsa ”Free blind mice!”, joka viittaa lastenloruun ”Three blind mice”. Seuraava sanaleikkityyppi perustuu lähes tai täysin samanlaiseen **kirjoitusasuun**:

”Juhli tänään vaikka *lackiaisia*”. Tässä ulkomainoksessa on ututettu hauskesti Ikee Lack-tuotemerkki sanaan ’lackiaiset’. Kolmantena taas on **morfologiaan** perustuva sanaleikki: “Where does a bird go after it has lost its tail? – A *retail* store”. Sanaleikissä yhdistyvät siis vähittäisliikkeeseen viittaava nimitys ’retail store’ ja pyrstöön viittaava sana ’tail’. Neljäs sanaleikkityyppi leikittelee **syntaksilla**: ”*Joulujuhlista jalo*in (eikä kontaten)” ja viides taas **sanastolla**: ”Har du ont i *gurkan*?”. Viimeisessä esimerkissä vitsi perustuu suomen kielen kurkkusanan kahteen eri merkitykseen ja vihannekseen viittaavan ruotsinkielisen sanan käyttöön väärässä asiayhteydessä. Sanaleikkityyppejä yhdistelemällä saadaan aikaiseksi myös sekamuotoja: ”Meillon sänki ja jää”[, ilmoitti abiturientti äidilleen]. Sanaleikki on osittain sanastollinen (hanki>sänki) ja osittain syntaksiin perustuva, koska ’jää’ on tässä yhteydessä verbinä eikä substantiivina, kuten säkeessä, jota sanaleikissä mukaillaan. (Emt, 141–142.) Osa sanastollisista sanaleikeistä hyödyntää myös keksittyjä uudissanoja (Leppihalme 1997a, 3; 1997b, 142).

Edellä mainituilta osin Leppihalmeen luokittelu vastaa Delabastitan luokittelua, mutta Leppihalme lisää vielä listaan yhden olennaisen sanaleikkiluokan, eli **intertekstuaaliset sanaleikit** (1997b, 143). Kyseinen sanaleikkityyppi on haastava käännettävä ensinnäkin kulttuurisidonnaisuutensa vuoksi, mutta myös siksi, että se täytyy ensin tunnistaa muun tekstin seasta. Intertekstuaaliset sanaleikit sisältävät joko muunnellun sanonnan (emt. 143), (esim. idiomien, sananlaskun tai iskulauseen) tai alluusion, eli peitetyn viittauksen entuudestaan tuttuun teokseen, paikkaan, tyyliin, historiaan, tapahtumaan, tarinaan tai henkilöön (Leppihalme 1996, 200; Turun yliopisto, Kääntämisen opetussanasto 2001). Sanonnasta tai alluusiosta käytetään nimitystä kehys (engl. *frame* ’raami’), johon perustuva sanaleikki syntyy joko vaihtamalla kontekstia (tilannemodifikaatio) tai muuntamalla kehystä (leksikaalinen modifikaatio) (Leppihalme 1997b, 143). Toisin sanoen vakiintunutta ilmaisua siis käytetään poikkeavassa tekstiympäristössä tai poikkeavalla sanastolla.

Koska sanaleikki sisältää yleensä jonkinlaisen leksikaalisen muutoksen, intertekstuaalisen sanaleikin tapauksessa kyseeseen saattaa tulla lähdetekstin avainsanan kohdekielinen *leksikaalinen korvaaja*. Tällaisena voi toimia esimerkiksi semanttinen vastakohta eli antonyymi, kuten ilmauksessa ”A small step for a man, a giant *tumble* for mankind” (kehyksenä Neil Armstrongin kuuluisa lausahdus “One small step for a man, one giant leap for mankind”). Vaihtoehtoisesti kyseeseen voi tulla myös ääntämykseltään identtinen homofoni: ”Tender is the *knight*” (kehyksenä romaani ”Tender is the *night*”) tai pieniin ääntämyksen ja kirjoitusasun eroavaisuuksiin perustuva paronymia: ”They were not long, the days of *swine* and *Porches*” (kehyksenä runosäe “They are not long, the days of *wine* and *roses*). (Leppihalme 1996, 201.)

Erityisesti lehti- ja mainoskieli hyödyntävät intertekstuaalisia sanaleikkejä sisällöissään, kuten seuraavissa esimerkeissä, joissa on tehty leksikaalinen modifikaatio: ”Jani Sievinen *puhuu* ja *puttaa*” (sanomalehtiotsikon kehyksenä sanonta: *suomalainen ei puhu eikä pussaa*), ”Jokainen ihminen on loman arvoinen” (kylpylän mainoskirjeessä kehyksenä laulun nimi: *Jokainen ihminen on laulun arvoinen*) (Leppihalme 1996, 143.) Kulloinenkin konteksti pystyy myös selittämään korvaavan ilmaisun valinnan. (Leppihalme 1997b, 144). Muita keinoja intertekstuaalisuuden hyödyntämiseksi sanaleikeissä ovat myös alkuperäisen viittauksen *pelkistys*, odottamattoman viittauksen *lisäys*, viittauksen *jako* useampaan tekstikohtaan ja viittauksen *syntaktinen muuntelu*. (Leppihalme 1996, 201–202.)

J. Van Baardewijk, A. van der Linden, M. Niessen

Van Baardewijkin, van der Lindenin ja Niessenin (1988, 29) sanaleikkiluokittelu perustuu kahden romaanin ja kahdeksan Asterix-sarjakuvan ranska–hollanti-käännökseen. Tutkijat valitsivat kaksi erilaista tekstityyppiä, jotta he saisivat mahdollisimman monipuolisen otannan sanaleikeistä ja käännösongelmista (emt. 29). He tunnistavat pääluokiksi ainoastaan **homonymian**, **paronymian** ja **polysemian**.

Homonymiaa on neljää eri tyyppiä. Ensimmäinen niistä on *leksikaalinen homonymia*, eli sanatason homonymia, joka on jaettu kahteen alaluokkaan: *täydellisessä leksikaalisessa homonymiassa* sanat lausutaan ja kirjoitetaan täysin samalla lailla; *osittaisessa leksikaalisessa homonymiassa* vain toinen täydellisen leksikaalisen homonymian ehdoista toteutuu, siis joko lausuminen tai kirjoitusasu. Tällöin kyseessä on homofonia tai homografia. (Van Baardewijk et al. 1988, 30, teoksessa Ritala 2010,12.)

Sanojen osien homonymia taas perustuu ilmauksissa esiintyvien morfeemien ja foneemien samankaltaisuuteen. Morfeemeja voidaan siis erotella toisistaan tai yhdistellä toisiinsa, jotta saadaan luotua uusia merkityksiä. Esimerkiksi sanasta ”*musul-man*” (muslimi) saadaan luotua uudissana ”*musul-woman*” (musliminainen) morfeemeja erottelemalla ja uudelleen yhdistelemällä. *Syntaktinen homonymia* vuorostaan tulee kyseeseen silloin, kun lauserakenteet ovat monimerkityksisiä. Viimeisenä homonymian alaluokkana on vuorossa *sanontojen homonymia*, jonka humoristisuus perustuu sanonnan kirjaimellisen ja kuvaannollisen merkityksen erolle. (Van Baardewijk et al. 1988, 30, teoksessa Ritala 2010,12.)

Paronymia jakautuu kahteen alaluokkaan. Ensimmäinen niistä on *morfemaattinen vetovoima*, jonka tapauksessa jotkin sanat tai sanan osat lausutaan lähes samalla tavalla: ”*Marie en toilette*” (Marie juhla-asussa) ja ”*Marie Antoinette*”. Toinen alaluokka *permutaatio* taas tulee kyseeseen, kun sanan, lauseen tai virkkeen kirjainten tai tavujen paikkaa vaihdetaan. Näin esimerkiksi lauseessa ”*Martyr, c’est pourrir un peu*”, joka on muunnos sanonnasta ”*Partir, c’est mourir un peu*”⁴. (Van Baardewijk et al. 1988, 30–31, teoksessa Ritala 2010,12.) Kolmas pääluokka **polysemia** jakautuu myös kahteen eri alaluokkaan sen perusteella toistetaanko polyseeminen sana ilmauksessa vai ei (Van Baardewijk et al. 1988, 31, teoksessa Ritala 2010,12). Tämä sanaleikkityyppi on rinnastettavissa Delabastitan horisontaalisiin ja vertikaalisiin sanaleikkeihin (Ritala 2010, 13).

Van Baardewijk, van der Linden ja Niessen (1988, 32) huomauttavat sarjakuvan aiheuttavan lisää käännösongelmia visuaalisuutensa vuoksi. Kuva voi ensinnäkin tukea sanaleikin yhtä tulkintaa tai olla ristiriidassa monimerkityksisen ilmauksen kanssa (emt. 32). Kääntäjän onkin ratkaistava käännösongelma sujuvasti siten, että lopputulos säilyttää kuvan ja sanan välisen dynamiikan (Van Baardewijk et al. 1988, 30–31, teoksessa Ritala 2010,12). Tämä tekijä on luonnollisesti olennainen myös oman tutkimusaineistoni eli tv-sarjan tekstitysten sanaleikkien kääntämisessä.

Walter Nash

Kielitieteilijä Walter Nash (1985, 138) ei esittele kaikkia sanaleikkien eri ilmenemismuotoja vaan luo katsauksen yleisimpiin ja tunnetuimpiin sanaleikkityyppeihin, joita tässä tapauksessa on kaksitoista. Hänen listallaan on Delabastitan tavoin **homofonia** ja **homonymia**, mutta niiden lisäksi hän mainitsee myös **homofoniset** ja **homonyymiset lauseet**. Homofoniset lauseet kuulostavat samalta, mutta niiden merkitykset eroavat toisistaan. Homofonisiin sanoihin verrattuna merkittävin ero on se, että toisiaan ääntämykseltään muistuttavia lauseita ei ole helposti löydettävissä, vaan ne on aina enemmän tai vähemmän pakotettu muotteihinsa. Toisin sanoen homofonisten lauseiden yhteneväisyys edellyttää monesti muunneltua ääntämystä, rytmiä tai painotusta. Esimerkkinä Nash esittelee sanaleikin, joka edellyttää poikkeavaa ääntämystä: ”*Where did Humpty Dumpty leave his hat? – Humpty dumped ’is ’at on a wall*”. Lauseista jälkimmäinen mukailee lastenlorusta tuttua säettä ”*Humpty Dumpty sat on a wall*”. Homonyymiset lauseet taas puolestaan jakavat identtisen kirjoitusasun, mutta eroavat merkitykseltään. Niinpä tietty lause voi saada sopivassa kontekstissa toisenlaisen merkityksen, kuten käy ilmaisulle ”*I have designs on you, as the tattooist said to his*

⁴ Lauseen voisi kääntää esimerkiksi: ”Eron hetki on suloista tuskaa”.

girl ”. Sanonta tarkoittaa alun perin (romanttisia) suunnitelmia toisen ihmisen suhteen, mutta tässä yhteydessä *designs* viittaaakin konkreettisesti tatuoituun kuvaan. (Nash 1985, 138–142.)

Miimit ovat homofonian kaltaisia sanoja eli niiden äänneasut muistuttavat toisiaan (Nash 1985, 139); Delabastita taas kutsui tätä sanaleikkiluokkaa paronymiaksi (ks. luku 2.4). Nashin (emt. 139) esimerkki on eläinmaailmasta: ”*What do cats read? – The Mews of the World*”. Tässä sana *mews* jäljittelee sanaa *news*, joka viittaa julkaisemiseen ja tiedon välittämiseen, mutta samalla se tuo esiin tavan, jolla kissat ääntelevät. **Mimeettiset lauseet** taas perustuvat monesti vanhoille ja tunnetuille teksteille ja jäljittelevät niitä, kuten seuraavassa esimerkissä, joka ammentaa raamatun tekstistä: ”*Hollywood, land of milk and money*” (*land of milk and honey*) (Nash 1985, 140). Leppihalme kutsui näitä omassa luokittelussaan intertekstuaalisiksi sanaleikeiksi (ks. s. 17–18). Alluusiot eri muodoissaan, esimerkiksi tunnetut sanonnat ja sloganit, tarjoavatkin erinomaista materiaalia mimeettisten lauseiden rakennusaineeksi.

Kontaktit ja sekoitukset imevät vaikutteita muista ilmaisuista, kuten esimerkiksi sanonnan viitatessa tuttuun idiomiin tai sekoittaessa keskenään semanttisia merkityksiä. Kontaktista mainittakoon esimerkkinä väitöskirjaa kommentoivan opettajan kommentti ”...*the candidate seems to have read around in linguistics*”, joka hyödyntää irtosuhteita kuvaavaa idiomia ”*sleep around*” viitaten pinnalliseen ja epämääräiseen lukuisten lähteiden hyödyntämiseen tieteellisessä tekstissä. Sinänsä suhteellisen neutraali kommentti sisältää siis hienovaraisen viittauksen sopimattomampaan sanontaan. Sekoituksissa kahden sanonnan yhdistyminen toisiinsa on selvemmin havaittavissa.

Pseudomorfit ovat keksittyjä sanoja, joita muodostetaan ”valemorfeemeilla”, kuten esimerkissä ”*What do you do with a wombat? – Play wom*”. Sanaleikissä on siis jaettu vompattia tarkoittava sana kahdeksi morfeemiksi, joista toinen on mailaa tarkoittava sana *bat* ja *wom* edustaa keksittyä pelilajia. Pseudomorfeja luodaan toisinaan myös etuliitteillä, jotta saataisiin aikaiseksi homonyyminen sanaleikki: ”*In his exposition, he took a very firm stand on spending cuts. – How do you stand in an ex-position?*” **Portmanteau** taas on keksitty sana, jossa yhdistyy kaksi eri merkitystä: ”*If buttercups are yellow, what colour are hiccups? – Burple*”. Tässä sanaleikissä taas on keksitty uusi väri *burple*, jossa yhdistyvät hikkaan viittaava sana *burp* eli ’röyhtäisy’ ja *purple* eli ’lila’. (Nash 1985, 142–143.)

Etymologiset sanaleikit perustuvat huumorinsa sanojen alkuperään ja historialliseen taustaan. Niitä pidetään yleensä vaikeaselkoisina, hienostelevina ja ilkikurisina (Nash 1985, 144).

Esimerkkilauseessa ”*Nero made Rome the focus of his artistic intention*” viitataan latinan kielen sanaan *focus* (’tulisija’ tai ’takka’), mikä taas viittaa epäilyksiin Nerosta Rooman palon sytyttäjänä.

(Emt. 144.) Sanaleikin idea siis on, että Rooma paloi poroksi Neron ”taiteellisten aikomusten polttopisteessä”. **Kaksikielisissä sanaleikeissä** vieraskieliselle sanalle annetaan vitsin toisen, pääasiallisen kielen mukainen merkitys, mikä on mahdollista homofonisen sattuman, homonyymisen tai semanttisen muuntelun tai sanatarkan käännöksen myötä: ”*Here lies Willie Longbottom Aged 6 – Ars longa, vita brevis*”, eli suomeksi ’taide pitkä, elämä lyhyt’ (Leppihalme 1997b, 143; Nash 1985, 145). Esimerkin tekaistussa hautakirjoituksessa on latinankielinen aforismi, jossa oleva sana *ars* tarkoittaa taidetta. *Ars* luo homofonisen yhteyden englanninkieliseen takapuolta tarkoittavaan murrenanaan *arse*, joka taas viittaa pojan sukunimeen *Longbottom*. Siinä missä edellinen sanaleikki on kaksikielinen, se on myös intertekstuaalinen: esimerkissä siis toteutuu luvun alussa esitetty toteamus siitä, että joskus sanaleikkityypit myös sekoittuvat keskenään. Viimeisenä sanaleikkiluokkana Nash esittelee **metaforasanaleikit**, joiden huumori perustuu ilmausten kuvaannollisen ja sananmukaisen merkityksen samanaikaiselle läsnäololle, kuten esimerkiksi *The Guardianin* sanomalehtiotsikossa ”*Murky consequences of washing our hands of Europe*”. Sana *murky*, eli kuvaannollisesti ’huonomaineinen’, leikittelee lisäksi alkuperäisellä merkityksellään ’synkkä’, ’likainen’. (Nash 1985, 144–146.)

3 SANALEIKKIEN KÄÄNTÄMINEN

Peter Newmarkin (1988, 217) mielestä sanaleikkien kääntäminen on merkitykseltään hyvin marginaalinen, mutta silti vastustamattoman mielenkiintoinen aihe. Delabastitan (1997, takakansi) mielestä Newmark on kuitenkin väärässä vähätellessään sanaleikkien kääntämisen merkitystä. Delabastita perustelelee väitettään toteamalla, että mikään muu kuin sanaleikki ei voi tehdä kielten välisiä eroja niin selväksi, sumentaa samalla tavalla eroa käännöksen ja adaptaation välillä tai kyseenalaistaa illuusiotamme täydellisestä semanttisesta pysyvyydestä. Sanaleikit eivät olekaan haasteellisia vain kääntäjille, vaan myös käännöstieteen tutkijoille. (Emt. takakansi.) Sanaleikkien kääntämiseen liittyviä lukuisia eri tekijöitä tarkastelen seuraavassa alaluvussa.

3.1 Sanaleikkien käännettävyys ja funktionaalinen ekvivalenssi

Huumoria, sen kulttuurisidonnaisuutta ja käännettävyyttä on tutkinut muiden muassa Delia Chiaro (2005). Hän toteaa sekä huumorin tutkimuksen että käännöstieteellisen tutkimuksen pyrkineen vastaamaan kysymykseen siitä, mihin asti humoristinen diskurssi onnistuu ylittämään maantieteellisiä rajoitteita, kun sen tiellä on lingvistisiä ja sosiaalisia esteitä. Verbaalisen huumorin kääntäminen onkin yksi vaikeimpia käännettävän kielen osa-alueita, mikä johtuu siitä, että käännösprosessissa tulee ottaa huomioon myös käännösteorian opit käännettävyydestä ja ekvivalenssista. (Emt. 135.) Delabastita (1996, 127) toteaa sanaleikin käännettävyyden olevan suhteellinen käsite ja riippuvan käännösekvivalenssille asetetuista odotuksista, käännöksen genrestä sekä viestintätilanteesta, mutta myös kääntäjän suhteesta itse käännöstyöhön (onko hän esimerkiksi kääntämisen opettaja, kääntäjä, kriitikko vai teoreetikko).

Ekvivalenssi tarkoittaa vastaavuutta, ja sen voidaan nähdä ottavan eri muotoja tilanteen mukaan. Kun tekstiä siirretään kielestä ja kulttuurista toiseen, on otettava huomioon monenlaisia tarpeita sopeuttaa ja muuttaa tekstiä (Spillner 2002, 36). Yhdysvaltalainen kielitieteilijä Eugene A. Nida (Bassnett 1991, 26) erottaa kaksi eri ekvivalenssityyppiä: *formaali ekvivalenssi* tarkoittaa käännöksen niin muodollista kuin sisällöllistäkin vastaavuutta ja *funktionaalinen ekvivalenssi*, joka tunnetaan myös nimellä *dynaaminen ekvivalenssi*, puolestaan tarkoittaa käännöksen vaikutuksen vastaavuutta suhteessa lähdetekstin vaikutukseen. Saksalainen kielitieteilijä Bernd Spillner (2002, 36–37) taas erottaa kuusi erilaista ekvivalenssityyppiä, jotka vaihtelevat riippuen siitä, millaisia vaatimuksia kääntäjälle ja käännökselle on asetettu. Formaalin ekvivalenssin piiriin kuuluu esimerkiksi *informatiivinen/denotatiivinen ekvivalenssi*, joka edellyttää kääntäjältä tarkkuutta erityisesti asiatiedoissa. Oman tutkimukseni kannalta taas olennaisempaa on *pragmaattis-*

kommunikatiivinen ekvivalenssi, jolloin käännöksen tulisi saada aikaan vastaanottajassa sama kommunikatiivinen vaikutus ja sama toimintareaktio kuin lähdetekstin vastaanottajassa. (Emt. 37.) Tämä ekvivalenssin muoto vastaa siis Nidan kuvausta funktionaalisesta ekvivalenssista. *Semanttisen ekvivalenssin* edellytyksenä taas on merkitysten vastaavuus lähde- ja kohdekielissä (emt. 37), jolloin on jälleen kyseessä formaali ekvivalenssi.

Muiden muassa käännösteoreetikko Susan Bassnett (1991, 26) on kritisoinut Nidan ekvivalenssityyppien olevan liian löyhästi rajattuja ja myös paikoin ristiriidassa keskenään. Esimerkkinä funktionaalisen ekvivalenssin ristiriitaisesta soveltamisesta Bassnett (emt. 26) mainitsee Emile Rieun tekemän tietoisien päätöksen kääntää kreikankielinen eepos *Homeros* englannin kielellä proosaksi. Tähän ratkaisuun Rieu päätyi, koska hän koki englanninkielisen proosan vastaavan vaikutukseltaan eeposmuodossa esitettyä muinaiskreikkaa (emt. 26). Bassnettin (emt. 29) mielestä ekvivalenssia ei tulisi nähdä pyrkimyksenä täydelliseen vastaavuuteen, koska sen saavuttaminen on mahdotonta lähde- ja kohdekielen välillä. Sen sijaan ekvivalenssi tulisi hänen mukaansa mieltää vertailuksi: kahden eri kielen merkkien ja rakenteiden vastakkainasetteluksi, jonka pohjalta käännösratkaisu tehdään (Bassnett 1991, 29).

Bassnett esittää hyviä huomioita, mutta ei silti vie pohjaa siltä, että ekvivalenssi ottaa eri muotoja käännöstoimeksiannon painotuksista riippuen. Niinpä kritiikistä huolimatta funktionaalinen ekvivalenssi on osa tutkimustani, koska vaikutuksen vastaavuus on olennaista nimenomaan silloin, kun kääntäjä tekstittää hauskaaksi viihteeksi tarkoitettua komediasarjaa. Tiedostan silti, että vaikutuksen vastaavuutta on hankala mitata, koska jokaisen vastaanottokokemus on subjektiivinen. Kääntäjä voi kuitenkin tehdä oletuksia siitä, mikä käännösratkaisu todennäköisesti onnistuisi saamaan kohdekulttuurin vastaanottajissa aikaan saman reaktion kuin lähdekulttuurissa. Toki käännösratkaisujen onnistuneisuutta ja vaikutusta voisi tutkia myös vastaanottotutkimuksen avulla.

Koska huumori on suurelta osin subjektiivista, kääntäjän huumorintajun laatu mutta myös senhetkinen mielentila vaikuttavat verbaalisen huumorin välittymiseen käännöksessä (Chiaro 2005, 135). Kääntäjä voi lisäksi pitää tekstissä esiintyvää huumoria mauttomana tai rivona, mikä saattaa houkutella häntä välttämään vitsin kääntämistä tai siistimään sitä vetoamalla hankalaan käännettävyyteen (Chiaro 2005, 135; Delabastita 1996, 135). Ammattitaitoinen kääntäjä, joka on tunnistanut verbaalisen huumorin kääntämässään tekstissä, pystyy todennäköisesti kuitenkin sivuuttamaan omat asenteensa ja mielipiteensä ryhtyessään käännöstyöhön (Chiaro 2005, 135). Chiaro (emt. 135) kysyy silti, onko kohtuutonta edellyttää kääntäjän pystyvän yhtäkkiä loihtimaan humoristista tekstiä vieraalla kielellä, jos verbaalisen huumorin kääntäminen nähdään erityistaitona

ja kääntäjä ei ole erityisen hauska ihminen. Tämä on sinänsä oikein hyvä kysymys, koska todennäköistä on, että kääntäjän henkilökohtaiset ominaisuudet ja asenteet vaikuttavat aina jossain määrin käännöksen lopputulokseen. Niinpä ne näkyvät varmasti myös huumorin kääntämisessä.

Delia Chiaro (2005, 136) muistuttaa, että huumorin kääntäminen on vain osittain kieltenvälinen ja ennen kaikkea kulttuurienvälinen ongelma. Hän pitääkin sosiokulttuurisia viittauksia ja sanaleikkejä yhdisteleviä vitsejä kaikkein vaikeimpina kääntää (1992, 87). Jopa amerikkalaisen ja brittihuumorin välillä on niin selviä eroja, etteivät amerikkalaiset komediasarjat menesty Isossa-Britanniassa eivätkä brittisarjat Yhdysvalloissa. Monesti sarjat joudutaankin sovittamaan vastaanottavaan kulttuuriin sopiviksi, jolloin käsikirjoituksia muokataan ja näyttelijät vaihdetaan. Tästä esimerkkinä mainittakoon suureen suosioon 2000-luvun alussa noussut brittikomediasarja *The Office*, josta tuotettiin useissa maissa, myös Yhdysvalloissa, oma versionsa täysin uudella näyttelijäkaartilla ja käsikirjoituksella. Siitä huolimatta myös alkuperäinen versio sarjasta menestyi Yhdysvalloissa. (Chiaro 2005, 136–137; The British Comedy Guide 2012; Leon 2011.)

Chiaro (2005, 138) esittää edellä mainittuun viitaten hypoteesin, jonka mukaan sanaleikeille rakentuva huumori menestyy yleensä paremmin kotimaassaan kuin ulkomailla, mikä johtuu sen kääntämisen ongelmallisesta luonteesta. Tätä hypoteesia on kuitenkin vaikea hyväksyä, kun ottaa huomioon esimerkiksi kansainvälisesti erittäin suositun, lukuisille kielille käännetyn ja sanaleikkejä pursuavan *Sex and the City* (suom. *Sinkkuelämää*) -sarjan. Chiaro (2005, 139–140) huomauttaa myös eräästä olennaisesta huumorin ja muidenkin tekstien kääntämiseen liittyvästä seikasta: käännöksiä tehdään yleensä vain yhteen kielisuuntaan eli englannista muihin kieliin päin. Globalisaation myötä monet Euroopan maat nauttivatkin runsaasta amerikkalaisen viihteen tarjonnasta, mutta eivät saa vietyä omaa tuotantoaan ulkomaille samassa määrin. Chiaro vihjailee, että tämän yksisuuntaisen liikkeen taustalla voi olla amerikkalaisen viihdetuotannon sisällön mukautuvaisuus, kun taas eurooppalaisessa tuotannossa painotetaan jokaisen kansan kielellisiä ja kulttuurisia ominaispiirteitä. (Emt. 139–140.) Varmasti myös käännösten yksisuuntaisuudesta johtuen kielemme vilisee anglismeja, joita käytämme välillä täysin tietämättöminä siitä, että niiden juuret juontavat englannin kielestä.

Koska sanaleikki perustuu tietyn kielen tai kielten rakenteisiin tai sanastoon, herää kysymys, miten sen sisällön voi ylipäättään välittää toisessa kulttuurissa ja toisella kielellä tämän kielen rakenteita ja sanastoa hyödyntäen (Leppihalme 1997a, 3). Delabastita (1996, 135) toteaa lähdekielisen sanaleikin muuttamisen olevan lähdetekstiorientoituneille kääntäjille ongelma, koska he haluavat olla mahdollisimman uskollisia lähdetekstille. Hän kuitenkin kokee, että ainoa tapa olla lähdetekstille

uskollinen on olla sille käännöksessä uskonon. Sanaleikkien tapauksessa kääntäjän ei siis tule niinkään noudattaa lähdetekstin sanastoa ja kielioppia vaan hänen on keskityttävä säilyttämään tekstin vitsi. (Emt. 135.) Myös Leppihalme (1997a, 3) pitää onnistuneen käännöksen näkökulmasta tärkeimpänä tekijänä sanaleikin funktiota, ja niinpä hän on yhtä mieltä Delabastitan kanssa siitä, että ollakseen lähdetekstille eli sen verbaaliselle leikkisyydelle uskollinen tulee kääntäjän uskaltaa muuttaa tekstiä. Monesti kääntäjät kuitenkin pelkäävät ottaa käännöksessään etäisyyttä huonosti kääntyvään lähdekielen vitsiin (Chiaro 1992, 85). Van Baardewijkin, van der Lindenin ja Niessenin (1988, 31) mukaan kääntäjän täytyy usein leikkiä muilla sanoilla kuin alkuperäistekstissä, jotta saadaan aikaan vastaava monimerkityksisyys. Ekvivalenssin tulisi siis myös heidän mielestään perustua siihen, että vaikutus tekstin vastaanottajaan on lähde- ja kohdekielellä sama. Siitä huolimatta sanaleikin sanat olisi hyvä valita alkuperäisen kanssa samasta merkityskentästä aina kun se on mahdollista. (Van Baardewijk et al. 1988, 31.) Käännöstieteen tohtori Juan José Martínez-Sierra (2005, 294) huomauttaa lisäksi, että vaikka käännöksen muoto ja sisältö poikkeaisivat lähdetekstistä, sillä voi silti olla yhä humoristinen vaikutus – vaikutuksen teho vain saattaa olla heikentynyt.

Kulttuuri säätelee sitä, mitkä aiheet ylipäättään sopivat vitsailun kohteeksi, mutta kulttuurisidonnainen taustatieto saattaa olla myös sanaleikin ymmärtämisen edellytys (Leppihalme 1997b, 145). Leppihalme (1996, 199) muistuttaakin, että jotta kääntäjä ylipäättään voi kääntää sanaleikkejä toiselle kielelle, on hänen ensin tunnistettava ne tekstistä. Niinpä kääntäjän tulee tekstin lukijana hallita lähdekulttuurin merkitysaines, jotta hän havaitsisi sanaleikin ja ymmärtäisi sen merkityksen (Leppihalme 1996, 203). Se taas saattaa olla hyvinkin haastavaa, sillä monet verbaalisen huumorin muodot ovat niin epäselviä, ettei vastaanottaja välttämättä huomaa niitä (Chiaro 2005, 135). Chiaro (1992, 11) toteaa, että sanaleikin onnistumisen ehtona on jaettu tieto lähettäjä ja vastaanottajan välillä: jotta vastaanottaja tunnistaisi sanaleikin, tulee hänellä olla niin lingvististä, sosiokulttuurista kuin poeettistakin kompetenssia. Vähimmäisvaatimuksena on tällöin yhteinen kieli, mutta kielen lisäksi vastaanottajalla tulee olla myös sosiaalista tietoa lähdekielen kulttuurista ja ympäröivästä maailmasta. Sosiokulttuurinen tieto ei ole pelkästään maantieteellistä, vaan sillä on myös historiallinen ja intellektuaalinen puoli. Poeettinen kompetenssi taas tarkoittaa vastaanottajan kykyä tunnistaa tapoja, joilla lingvistisiä rakenteita on käsitelty halutun humoristisen vaikutuksen saavuttamiseksi. (Chiaro 1992, 11–13.) Se, miten sanaleikki vastaanotetaan, riippuu siis vastaanottajasta, mutta myös vastaanottavan kulttuurin konventioista: jos sanaleikki noudattaa tuttua kaavaa, se on helppo tunnistaa jo ensimmäisestä vihjeestä ja vastaanottaja tietää, mille tasolle virittäytyä (Leppihalme 1997a, 3).

Erityisesti alluusioita sisältävät sanaleikit saattavat piiloutua muun tekstin sekaan (Leppihalme 1996, 199). Tämän Leppihalme on todennut myös omassa tutkimuksessaan, jossa hän pyysi englannin opiskelijoita tunnistamaan alluusioita tekstiotteista. Tulokset olivat karuja, sillä opiskelijoilta jäi keskimäärin joka toinen alluusio huomaamatta, mikä aiheuttaa virheellisiä käännöksiä, haittaa tekstin koherenssia ja hämärtää sanaleikin funktion. Kääntäjän onkin hyvä miettiä tekstin sujuvuuden ja funktion kannalta, käytetäänkö kohdekielen sanaleikeissä alluusioita ja miten kohdekuulttuurin vastaanottajat reagoivat niitä sisältäviin sanaleikkeihin. Yleisesti käännösosalalla ajatellaan, että alluusoiden käyttö on harvinaisempaa suomen kielessä kuin englannissa. Tämä saattaa johtua kielellisistä rajoitteista, sillä suomen kielen sanasto sijapäätteineen ei siirry yhdestä sanaluokasta toiseen kovinkaan helposti. Sen vuoksi suomenkieliset sanaleikit rakentuvatkin enemmän polysemian varaan. (Emt. 204–205, 208, 210–212.)

Delabastita (1996, 134) torjuu väitteen, jonka mukaan sanaleikkejä ei voisi kääntää, sillä hän toteaa kääntäjien käytettävissä olevan useita käännösstrategioita. Kriitikkojen mukaan sanaleikit eivät kuitenkaan ole käännettävissä, koska niiden kääntämiseen käytetyt strategiat eivät saa kohdetekstissä aikaan riittävää ekvivalenssia. Heidän mielestään sanaleikit pikemminkin vain lainaavat sisältöään kielten väliseen kirjoittamiseen eivätkä välity aitoina käännöksinä. (Emt. 133–134.) Delabastita ei erittele sen tarkemmin, minkä tason ekvivalenssista on kyse, mutta todennäköisesti on kyse niin leksikaalisesta, syntaktisesta, semanttisesta kuin pragmaattisestakin vastaavuudesta (Ritala 2010, 14). Kuten totesin jo aikaisemmin tässä luvussa, ekvivalenssi voi ottaa useita eri muotoja. Niinpä riippuu täysin käännöstyölle asetetuista painotusvaatimuksista, miten kääntäjä tekstin kääntää. Jos esimerkiksi halutaan tavoitella funktionaalista ekvivalenssia, jolloin käännöksen vaikutus vastaanottajiin on sama kuin lähdekielillä tekstillä, on monesti tarpeen kotouttaa varsinainen sisältö vastaamaan kohdekielisen yleisön odotuksia. On myös otettava huomioon, että kääntäjä ei suinkaan aina tee koko käännöstä samaa strategiaa noudattaen, vaan käännösstrategia voi vaihdella yksittäisen tekstinkin sisällä tarpeen mukaan kotouttavasta neutraalin kautta vieraannuttavaan, jolloin myös ekvivalenssi muuttaa muotoaan.

Vaikka on todettu, että monesti sanaleikkien kääntäminen edellyttää merkittäviä muutoksia, näin ei kuitenkaan kaikissa tapauksissa ole (Delabastita 1996, 135). Sanaleikkien televisiokääntämistä tutkinut Henrik Gottlieb (1997, 226) uskoo lähes kaikkien sanaleikkien olevan käännettävissä. Newmark (artikkelissa El-Yasin 1997, 671) taas menee vieläkin pidemmälle, sillä hän uskoo kaikkien sanaleikkien olevan käännettävissä, vaikka lähdekielisen sanaleikin vaikutus ei aina onnistukaan olemaan sama kohdekielelle käännettäessä. Erityisen helposti käännettävissä ovat grekolatinismeihin perustuvat monimerkityksiset sanaleikit, jolloin esimerkiksi ranskankielisten

sanojen ”point”, ”animal” ja ”infernai” kahden eri merkityksen, kirjallisen ja kuvaannollisen, kääntäminen englanniksi sujuisi ongelmitta (Newmark 1988, 217). Usein myös lähde- ja kohdekielen kirjaimelliset ja kuvaannolliset merkitykset vastaavat tällaisissa tilanteissa toisiaan. Joidenkin kielten välillä kääntyvät myös eläinten ja värien kaksoismerkitykset. (Emt. 217.)

Delabastita (1996, 135–136) on samoilla linjoilla Newmarkin kanssa, sillä hänkin näkee tiettyjen sanaleikkiluokkien olevan monesti tavallista helpommin tuotettavissa toisella kielellä. Ensinnäkin sanaleikki, joka perustuu äänteiden samankaltaisuuteen, on todennäköisemmin toistettavissa pienillä muutoksilla, jos kielet ovat keskenään sukua. Toiseksi, koska polysemian juuret juontavat jossain mielessä kielenulkoisesta todellisuudesta, siihen pohjaava sanaleikki on yleensä tuotettavissa toisella kielellä ilman, että sisältö kokisi suuria muutoksia ja vaikka kielet eivät olisikaan keskenään historiallisesti sukua. Kolmantena Delabastita listaa, että oli kyseessä mikä tahansa sanaleikkityyppi, sen toistettavuus toisella kielellä on helpompaa, jos sanaleikki sisältää lainauksen kielestä, josta sekä lähde- että kohdekieli ovat ottaneet vaikutteita. Edellä mainitut piirteet voivat myös ilmetä yhdessä. Hyvänä esimerkkinä mainittakoon Disney-elokuvan englanninkielisen nimen *The Aristocats* leikittelevä käännös *De Aristokatten*. Kyseisessä käännösprosessissa yhdistyvät monien eurooppalaisten kielten sanastoa rikastuttanut kreikkalais-latinalainen kieliperintö (sana *aristo*, kolmas edellä olevista tekijöistä) ja englannin ja hollannin kielen germaanisat juuret (ensimmäinen tekijä). (Delabastita 1996, 136.)

Gottlieb (1997, 211) kuitenkin huomauttaa sanaleikkiluokkien käännettävyyteen liittyen, että erityisesti homofonia ja homografia ovat taipuvaisia katoamaan käännösprosessissa. Syyksi hän mainitsee sen, että on hyvin epätodennäköistä, että kahdesta eri kielestä löytyisi ääntämykseltään tai kirjoitusasultaan identtisiä sanoja, jotka ammentaisivat samasta tai lähes samasta merkityskentästä. Homonymian ja paronymian kohdalla tilanne on toinen, koska ne eivät ole yhtä kielisidonnaisia. (Emt. 211–212.) Leppihalme (1996, 214) taas toteaa kulttuurierojen aiheuttamien ongelmien koskevan myös alluusion perustuvia sanaleikkejä, joiden kääntäminen on välillä mahdotonta, jos kääntäjä pyrkii tuottamaan johdonmukaista tekstiä. Poisto onkin hyväksyttävä käännösstrategia silloin, kun alluusion sisältävä sanaleikki on liian kulttuurisidonnainen taipuakseen kohdekielen asettamiin raameihin. Kääntäminen on kuitenkin sitä helpompaa, mitä paremmin kääntäjä osaa hahmottaa kohderyhmän ja mitä homogeenisempi ryhmä on – tällöin kääntäjän on mahdollista tehdä oletuksia vastaanottajien taustatiedoista ja valita käännösstrategia sen mukaan. (Emt. 214.)

Koska on hyvin todennäköistä, että lähde- ja kohdekieli eivät sisällä samoja lingvistisiä elementtejä, joihin verbaalinen huumori voisi pohjata, kääntäjä todennäköisesti turvautuu jompaankumpaan

Chiaron (2005, 136) esittelemistä kahdesta strategiasta: kääntäjä voi ensinnäkin korvata lähdekielen verbaalisen huumorin vastaavalla kohdekielisellä vitsillä tai vaihtoehtoisesti lähdekielen verbaalinen huumori korvataan kohdekielen vastaavanlaisella elementillä toisessa kohdassa tekstiä. Molemmat ratkaisut todennäköisesti viihdyttävät vastaanottajaa, koska ne säilyttävät lähdetekstin vaikutuksen myös kohdetekstissä. Toisin sanoen molemmat pystyvät laukaisemaan käännoksessä saman emotionaalisen, fysiologisen ja behavioristisen reaktion: naurua, hymyilyä ja riemastuneisuutta. Jos vastaavuutta lähde- ja kohdekielisen vitsin välillä ei ole mahdollista saavuttaa, kääntäjä voi turvautua myös merkitykseltään samankaltaiseen ilmaukseen, joka toimii kohdetekstissä verbaalisen huumorin tavoin. Tällöin kääntäjä noudattaa *skoposteorian*⁵ sääntöjä, jotka ohjeistavat asettamaan ekvivalenssin edelle tekstin aiotun funktion. Chiaro huomauttaa, että jotkut *formaalin ekvivalenssin*, eli muodollisen vastaavuuden, käännoستieteellistä koulukuntaa edustavat asiantuntijat saattavat vastustaa tätä lähestymistapaa, koska silloin teksti menettää vastaavuuttaan suhteessa lähdetekstiin. Hän esittää kuitenkin pätevän vasta-argumentin todetessaan, että teksti menettää aina jotain alkuperäisestä muodostaan, kun se käännetään. Verbaalisen huumorin kohdalla muutos on vain selvemmin havaittavissa, koska ero lähde- ja kohdekielisen ilmauksen välillä voi olla hyvinkin radikaali. Onkin otettava huomioon, että formaalin ekvivalenssin saavuttaminen voi olla suuri uhraus, mitä tulee tekstin humoristisen vaikutuksen säilyttämiseen: humoristisuus saattaa kärsiä tai kadota kokonaan. (Chiaro 2005, 136.)

3.2 Televisiotekstityksen erityispiirteet ja sanaleikkien kääntäminen televisiotekstityksissä

Ennen syventymistä tutkimusaineiston tekstitysten analyysiin käyn tässä alaluvussa läpi myös tekstittämisen käytäntöjä ja rajoitteita sekä sitä, miten sanaleikit taipuvat ruututeksteiksi. Oman tutkimusaineistoni yhteydessä onkin otettava käännoستراتيجian ja funktionaalisen ekvivalenssin lisäksi huomioon myös televisiotekstityksen konventiot, jotka tuovat omat haasteensa huumoripitoisen sisällön välittämiseen (Spanakaki, 2007). Vaikka vertailen keskenään televisio- ja DVD-tekstityksiä, käsittelen tässä yhteydessä nimenomaan televisiotekstitystä, koska eroavaisuudet eivät ole niin suuria, etteivätkö televisiotekstityksen piirteet olisi sovellettavissa myös DVD-tekstityksiin. Merkkimäärässä ja muotoilussa voi olla silti pieniä eroavaisuuksia.

⁵ Skoposteoria on Hans J. Vermeerin ja Katharina Reissin kehittämä teoria, jonka mukaan käännoستprosessia säätelee käännoستn funktio. Koska kohdetekstin funktio eli käyttötarkoitus saattaa poiketa paljonkin lähdetekstin omasta funktiosta, käännoستn ei tarvitse olla täysin ekvivalentti lähdetekstin kanssa. Olennaisempaa on se, että teksti tyydyttää sille kohdekielisessä yhteisössä asetetut tarpeet ja odotukset. (Schäffner 1998, 238.)

Koska kyseessä on audiovisuaalisen esityksen kääntäminen, ruututekstien rakenteeseen ja sisältöön vaikuttavat puhutun sisällön lisäksi myös kuvanauhan tapahtumat, ääniraita sekä erityisesti aika- ja tilarajoitteet. Gottlieb (1992, 162, artikkelissa Spanakaki 2007) määrittelee tekstityksen 1) kirjalliseksi, 2) materiaalia lisääväksi, 3) välittömäksi, 4) synkroniseksi ja 5) monimediaaliseksi kääntämisen muodoksi. Kääntäjä siis muuttaa tekstittäessään lähdekielisen puhutun tekstin kohdekielen kirjoitettuun muotoon, täydentää ääniraidan tarjoamaa tietoa ja tuo ruututekstin samanaikaisesti puheen rinnalle mukaillen äänisisällön rytmiä (Gottlieb 1994, 101). Tekstitykset esiintyvät kahdessa eri muodossa: puheen kirjallisina käännöksinä yhdeltä kieleltä toiselle eli *kieltenvälisinä* tai *diagonaalisina* käännöksinä taikka kuulovammaisille lähdekielen dialogista samalla kielellä tehtyinä kirjallisina versioina eli *kielensisäisinä* tai *vertikaalisina* käännöksinä (Spanakaki 2007). Koska oma tutkimukseni tarkastelee kieltenvälisiä ruututekstejä, käsittelen tekstittämistä tässä luvussa nimenomaan niiden näkökulmasta.

Tekstitys on suhteellisen edullinen av-kääntämisen muoto ja yleinen käytäntö nimenomaan pienemmissä maissa, joissa myös ohjelmien potentiaaliset katsojamäärät ovat pienempiä. Suomen lisäksi ulkomaiset televisio-ohjelmat tekstitetään myös kaikissa muissa Pohjoismaissa sekä muiden muassa Hollannissa, Belgian flaaminkielisessä osassa ja Portugalissa. (Vertanen 2007, 149.) Ruututekstitystä paljon kalliimpaa av-kääntämisen muotoa eli dubbausta taas käytetään väkiluvultaan suuremmissa maissa, kuten Ranskassa, Saksassa ja Espanjassa (Emt. 149–150).

Tunnetun suomentaja-toimittaja Esko Vertasen (2007, 150) mukaan niin tekstittämisessä kuin kaikessa muussakin käännöstyössä kääntäjän tulisi olla uskollinen lähdekieliselle ilmaisulle ja pyrkiä parhaansa mukaan välittämään vastaanottajalle sen tyyli ja tunnelma. Sama pätee myös ruututeksteihin, vaikka kääntäjä joutuu tiivistämään puhetta ja tekemään joskus radikaalejakin ratkaisuja mahdollistaakseen sanoman yhteen tai kahteen tekstiriviin (emt. 150). Toisaalta kääntäjä joutuu joskus myös lisäämään materiaalia tekstityksiin, kuten esimerkiksi kulttuurisidonnaisia käsitteitä avaavia lisäsanoja. Kääntäjä ei myöskään aina pysty olemaan uskollinen lähdekielen ilmaisulle, koska tekstiä joutuu monesti muuttamaan esimerkiksi kotouttamalla, jotta se olisi ymmärrettävää myös vieraan kulttuurin vastaanottajille. Tällöin uskollisuus on nimenomaan Delabastitan (ks. luku 3.1) mainitsemaa uskottomuutta lähdetekstiä kohtaan, jolloin ekvivalenssi ei ole ilmaisun merkitystä tai muotoa mukailevaa, vaan pyritään saavuttamaan pikemminkin vaikutuksen tasolla. Tyylin ja tunnelman välittäminen onnistuu kuitenkin siitä huolimatta, että varsinainen tekstin sisältö tai rakenne muuttuisi, paitsi jos käännöksen funktio eroaa lähdetekstin funktiosta. Ruututekstien välittämä tieto on sellaisenaan vaillinaista, mutta kun tekstit esitetään riittävän pitkällä lukuajalla yhdessä kuvanauhan kanssa, lukija pystyy seuraamaan niiden avulla

ohjelman sisältöä, kunhan hän tietää kenen puhetta ruututeksti edustaa. Onkin tärkeää, että ruututekstit seuraavat tarkasti puherytmiä ja ovat sopusoinnussa kuvan ja äänen kanssa, koska silloin katsoja ei välttämättä edes tiedosta lukevansa käännöstä ruudulta. Vastaanottajalle syntyy siis illuusio, että hän ymmärtää ohjelmassa puhuttua kieltä. (Vertanen 150–151.)

Ruututekstien merkkimäärät riviä kohden vaihtelevat televisiokanavan mukaan, mutta keskimäärin yhdelle riville mahtuu noin 33–34 merkkiä (Vertanen 2007, 151). DVD-tekstityksissä merkkimäärät taas ovat muutaman merkin suurempia; tällöin merkkimäärä on noin 36 merkkiä (Kokkola 2007, 221). Ruututekstin olennaisimmat rajoitteet ovat jo edellä mainitut aika ja tila, mutta myös niistä johdettu kolmas tekijä: lukunopeus (Vertanen 2007, 151). Yhdelle täyspitkälle tekstiriville on suositeltavaa varata kahdesta kolmeen sekuntia ja täydelle kaksiriviselle neljästä kuuteen sekuntia lukuaikaa (Ivarsson, Carroll 1998, 65; Vertanen 2007, 151). Edes hyvin lyhyen, yksirivisen repliikin lukuajan ei tulisi alittaa 1,5:ttä sekuntia (Ivarsson, Carroll 1998, 65). Lukuajan rajallisuuden vuoksi onkin tärkeää, että jokainen ruututeksti on järkevä kokonaisuus, mieluiten virke tai lause, joka on ymmärrettävissä yhdellä lukukerralla (emt. 154). Vertanen (2007, 156) mukaan ”jokainen katsojalle epäselväksi jäänyt ruututeksti on *perdu*, hukkaan mennyttä tietoa”. Huonosti muotoiltu ja ajastettu käännös voikin pahimmassa tapauksessa eksyttää katsojan ja pilata koko katselukokemuksen. On myös muistettava, että katsoja ei avaa televisiota lukeakseen ruututekstejä, vaan seuratakseen ohjelmaa (Vertanen 2007, 169).

Kääntäjän kohtaamista lisähaasteista on syytä mainita myös puheessa esiintyvä murre-sanasto ja erilaisten sosiolektien vivahteet, joiden välittäminen vastaanottajalle tekstitysten avulla voi olla melko vaikeaa (Tveit 2009, 88). Tekstitystä ei siitä huolimatta saa riisua liian paljaaksi, koska se edustaa aina jonkun henkilön puhetta (Vertanen 2007, 153). Esimerkiksi murre-sanastoa ja kiro sanoja tulisi silti käyttää lähinnä vain ajoittaisena tehokeinona, jotta repliikki säilyisi helppolukuisena ja tila riittäisi välittämään katsojalle kaiken olennaisen. Jos kääntäjä kuitenkin päättää käyttää tiettyjä slangi- tai murreilmaisuja, niitä pitää käyttää johdonmukaisesti koko ohjelman ajan. (Vertanen 2007, 153.) Puhekieli saattaa myös muuttua tekstityksissä joskus liian viralliseen ja kirjakieliseen muotoon, mikä rikkoo puhujan viestittämää tyyliä (Tveit 2009, 89). Suositut komediasarjat, kuten *Frendit*, *Frasier* ja *Seinfeld* ovatkin saaneet kääntäjät ymmärtämään, että on tärkeää hallita lähdekielen rekisteri leksikaalisen tason lisäksi myös syntaktisella tasolla. Loppujen lopuksi vastaavanlaisten sarjojen kääntäminen kun vaatii kääntäjältä erittäin vahvaa viestinnällistä kompetenssia. (Emt. 89.)

Henrik Gottlieb (1994, 101) on kuvaillut tekstittäjän työn haasteellisuutta hyvin osuvasti todetessaan, että tekstittämisen moniulotteisen luonteen vuoksi kääntäjällä tulee olla tulkin rytmitaju, kirjallisuuden kääntäjän tyyllilajien tuntemus, leikkaajan visuaalinen lukutaito ja kirjankuvittajan esteettinen näkemys. Ruututekstien hyvä laatu on tärkeää myös siksi, että tekstittäminen on näkyvää kääntämistä toisin kuin alkuperäisen ääniraidan peittävä dubbaus. Koska lähdekielinen puhe on koko ajan läsnä, on kyseistä kieltä vähänkin osaavien mahdollista tehdä vertailua alkutekstin ja käännöksen välillä. (Emt. 102.) Tekstittämistä pidetään silti joissain piireissä haastavuudestaan huolimatta epätäydellisenä kääntämisen muotona, koska sen rajoitteiden ajatellaan turmelevan dialogin välittämän tyylin. Gottlieb on kuitenkin asiasta vahvasti eri mieltä. (Gottlieb 1994, 105; 1997, 226.) Catford (1965, teoksessa Gottlieb 1994, 105) näkee kahden eri median, puhutun ja kirjoitetun, välillä kääntämisen mahdottomana. Baker, Lambourne ja Rowston (1984, teoksessa Gottlieb 1994, 105) taas puolestaan vertaavat täydellisen tekstityksen saavuttamista Graalin maljan etsintään, koska kirjoitetun ja puhutun kielen erot ovat niin suuret.

Gottlieb (1997, 210) haluaa muistuttaa television olevan useita viestintäkanavia hyödyntävä polysemioottinen ympäristö, jossa yhdistyvät kuva, kirjoitettu teksti, dialogi ja musiikki/ääniefektit. Niinpä sanaleikki voi esiintyä dialogissa (sisältäen intonaation ja muut prosodiset piirteet), dialogissa yhdistettynä nonverbaaliin, visuaaliseen informaatioon tai kirjallisessa muodossa erilaisina tekstielementteinä (otsikot, kyltit, tittelit jne.) (emt. 210). Tämä televisio-ohjelmissa esiintyvien sanaleikkien monikanavaisuus onkin yksi niiden kääntämisen suurimpia haasteita. Niinpä siinä missä ruututekstin sisällön tulee vastata semanttisesti myös alkuperäistä puhetta, sen tulee myös vastata puheen funktiota ja voimaa sekä välttää ristiriitaa kuvan kanssa. Kääntäjän täytyykin aina huomioida, että katsojat sekä näkevät että kuulevat kaiken mitä hänkin. (Emt. 211.)

Gottlieb (1994, 112; 1997, 207) uskoo, että televisio-ohjelmien sanaleikkien nonverbaalit elementit voivat itse asiassa olla jopa kääntäjälle avuksi, sillä alkuperäisellä ääniraidalla kuuluva intonaatio ja kuva monesti täydentävät kääntämättä jäänyttä dialogia. Myös Martínez-Sierra (2005, 294) uskoo visuaalisten elementtien pikemminkin auttavan kuin rajoittavan katsojan kohdetekstin ymmärtämistä. Televisiossa esiintyvien sanaleikkien kääntäminen ei siis välttämättä ole sen vaikeampaa kuin puhtaasti kirjallisen sisällön kääntäminen. Televisio-ohjelmissa esiintyvien sanaleikkien onnistunut kääntäminen vaatii silti kyseisen median tuntemusta, mutta ennen kaikkea lopputuloksen laatu riippuu kääntäjän taidoista. (Gottlieb 207, 210.) Laatua arvioidessa tuleekin tarkastella tekstitettyä versiota ensin kuvan, tekstin ja äänen yhdistelmänä ja arvioida vasta sitten, miten hyvin se kokonaisuutena välittää semanttisen merkityssisällön katsojalle (Gottlieb 1994, 107). Tämä on hyvä ohjenuora myös omaa tutkimustani varten.

Martínez-Sierra (2005, 294) on tutkinut huumorin säilymistä *Simpsonien* espanjaksi dubatuissa jaksoissa. Hänen tutkimuksessaan ilmeni, että vaikka humoristinen vaikutus heikkenisikin, kääntäjät silti pyrkivät minimoimaan huumorin katoamisen parhaansa mukaan, koska he pitivät huumorin kääntämistä erittäin tärkeänä. Tutkimus myös osoitti, että suurin osa humoristisista elementeistä on käännettävissä, sillä vain noin 22 prosenttia huumoripitoisesta sisällöstä kadotti vaikutustaan käännettäessä. Kokonaan kääntämättä jäi 1,7 prosenttia lähdekielen vitseistä ja 1,4 prosentin kohdalla humoristinen vaikutus jopa kasvoi kohdekielen versiossa. Pääasiassa kääntämättä jäivät kulttuurisidonnaiset ja graafisia elementtejä sisältäneet vitsit eivätkä niinkään sanaleikit. Tutkimuksessa tarkasteltiin 365:tä humoristista ilmausta. (Emt. 294.)

Huumorin dubbausta televisiokomedioissa tutkinut Patrick Zabalbeascoa (1996, 236–237) listaa yhdeksän muuttujaa, jotka kaikki vaikuttavat käännöstyön lopputulokseen. Kyseiset tekijät ovat lähdekieli, kohdekieli, tekstin tarkoitus, tekstityyppi, vastaanottaja, toimeksiantaja, toimeksiantajan odotukset, kääntäjä itse sekä käännösolosuhteet. Jokainen näistä tekijöistä tulisi huomioida arvioidessa käännöksen laatua, sillä ne voivat myös itsessään sisältää useampia muuttujia. Esimerkiksi kääntäjiä ja vastaanottajaryhmiä saattaa olla useampia, mutta lisäksi erityisesti kääntäjän työskentelyolosuhteet vaikuttavat ratkaisevasti lopputulokseen. (Emt. 236–237, 239.) Zabalbeascoa (1994, 96; 1996, 247) pitää sanaleikkien kääntämisessä tärkeimpänä tavoitteena pyrkimystä ”komiikan ekvivalenssiin”, jolloin käännöksen tulisi olla yhtä hauska kuin lähdetekstin tai mahdollisuuksien mukaan jopa lähdetekstiä hauskempi.

Maailmanlaajuisina prioriteetteina televisiokomedian kääntämisessä Zabalbeascoa (1994, 96) näkee yleistajuisuuden, hauskuuden, pyrkimyksen välittömään palautteeseen (nauruun), käännöksen yhdistämisen saumattomasti muihin audiovisuaalisen tekstin osiin ja viestintäkanavalle ominaisen kielen ja rakenteiden käyttämisen. Toistuvia rajoitteita taas ovat erot lähde- ja kohdekulttuurin vastaanottajien taustatiedoissa sekä moraali- ja kulttuuriarvoissa, tavat ja perinteet, erot perinteisissä vitsiteemoissa, kääntäjän ammattitaito, käännöksen synkronointi, lähdekielen rakenteisiin perustuva huumori sekä visuaaliset elementit, joita ei voida muuttaa (emt. 96).

Jotta edellä mainittujen rajoitteiden vaikutukset voitaisiin minimoida, Zabalbeascoa (1996, 248–251) ehdottaa kääntäjille neljää eri keinoa parantaa omaa käännöslaatuunsa. Olennaista on ensinnäkin kääntäjien erikoistuminen televisiokomedioiden kääntämiseen, mikä taas edellyttää televisiokääntämisen tekniikoiden ja huumorin perusteiden, kuten vitsien mekanismien ja luokittelun sekä mukauttamisen hallitsemista. Toinen tärkeä tekijä on kääntäjien arvostuksen

lisääminen, sillä kääntäjillä tulisi olla enemmän valtaa päättää omasta työstään. Monesti kääntäjät kuitenkin arkailevat toteuttaa mielestään parhaita käännösratkaisuja, koska he pelkäävät saavansa negatiivista palautetta työnantajalta tai yleisöltä. Kääntäjät joutuvat lisäksi usein tekemään töitä liian pienellä palkalla ja liian tiukkojen aikataulujen puitteissa, mikä saa heidät tekemään kompromisseja käännöslaatussa suhteen. Kolmantena apukeinona kääntäjät voisivat tiivistää yhteistyötään. Tämä on olennaista erityisesti silloin, kun useampi kääntäjä kääntää samaa televisiosarjaa, sillä yhteistyöllä voidaan paremmin varmistaa, että käännökset vastaavat sanastoltaan ja tyyliiltään toisiaan. Neljäntenä tekijänä ovat asianmukaiset työkalut. Niihin lukeutuvat muun muassa erilaiset lähteet, tietokannat ja käännösmuistiohjelmat. Lisäksi työnantaja voisi antaa kääntäjän käyttöön tyyliohjeen, joka sisältäisi esimerkiksi tietoa televisiokääntämisen normeista, sanaleikkien sekä muiden vitsien luokitteluja, mahdollisia käännösstrategioita sekä käytännön esimerkkejä komediasarjojen käännöksistä. (Emt. 248–251.)

3.3 Eri tutkijoiden käännösstrategioita

Mielipiteet sanaleikkien käännettävyydestä vaihtelevat tutkijasta toiseen. Osa on sitä mieltä, että kaikkia sanaleikkejä ei mitenkään ole mahdollista kääntää, kun taas toinen koulukunta uskoo vankasti sanaleikkien käännettävyyteen. Aihetta tutkineen kääntäjä Alexandra Girardin (2010) mukaan kääntäjän paras valtti on luottamus käännöshaasteen selättämiseen. Siitä huolimatta hän uskoo, että oli käännösratkaisu mikä tahansa, se sisältää aina poiston, joka suistaa käännöksen pois raiteiltaan (Girard 2010). Leppihalme (1997b, 149) haluaa korostaa, että käännösstrategiaa valitessa on mietittävä eri tekijöiden tärkeysjärjestystä: kääntäjän on esimerkiksi hahmotettava, onko sanaleikillä merkitystä tekstin makro- vai mikrokontekstissa, eli kokonaisuuden vai yksittäisen käännöskohdan kannalta. Lisäksi on mietittävä, mikä sanaleikin funktio on ja millaiset ovat vastaanottajien odotukset. Koska kääntäminen voidaan rinnastaa päätöksentekoprosessiin, on olennaista päättää, mille tekijöille kääntäjä antaa eniten painoarvoa. (Emt. 149.) Useat eri tutkijat ovat listanneet strategioita, joiden avulla kääntää sanaleikkejä, ja esittelen tässä luvussa tutkimukseni kannalta olennaisimmat käännösstrategiat.

3.3.1 Dirk Delabastita

Yksi kattavimmista sanaleikkien kääntämistä varten koostetuista käännösstrategioiden luokitteluista on Dirk Delabastitan käsialaa (1996, 134). Käännösstrategioita on kaikkiaan kahdeksan⁶, ja esittelen ne seuraavaksi numeroituna listana.

1. *Sanaleikki* → *sanaleikki*

Sanaleikki käännetään kohdetekstissä sanaleikillä, joka muistuttaa enemmän tai vähemmän lähdetekstin sanaleikkiä. Sanaleikin lingvistinen mekanismi, muoto, semanttinen rakenne tai tekstuaalinen funktio voi kuitenkin erota jossain määrin alkuperäisestä. (Delabastita 1993, 192; 1996, 134.) Käännettävyydestä riippuen lähdekielinen ja kohdekielinen sanaleikki vastaavat toisiaan joko täysin, osittain tai eivät lainkaan. Lisäksi muutoksia saattaa ilmetä myös kohdekielisen sanaleikin välittömässä tekstiympäristössä, konnotaatioissa tai tyyliässä. (Delabastita 1993, 192–195, 198–199.)

2. *Sanaleikki* → *ei-sanaleikki*

Sanaleikki käännetään ilmauksella, joka ei sisällä sanaleikkiä, mutta onnistuu silti säilyttämään sanaleikin molemmat merkitykset taikka vaihtoehtoisesti vain toisen merkityksistä. (Delabastita 1996, 134.)

3. *Sanaleikki* → *vastaava retorinen tehokeino*

Kyseessä on oikeastaan yllä mainitun strategian alakategoria, mutta tässä tapauksessa sanaleikki korvataan retorisella tehokeinolla, jota voi edustaa esimerkiksi assonanssi, allitteraatio, toisto, monitulkintainen ilmaus ('referential vagueness'), kuvakieli, riimi, ironia, paradoksi, alluusio tai muu vastaava. Ero suhteessa strategiaan 2 on se, että retorista tehokeinoa käyttäessään kääntäjä on halunnut painottaa sitä, että hän on huomannut lähdetekstin sanaleikin ja pyrkinyt luomaan sen uudelleen myös käännöksessä. (Delabastita 1993, 207–208; Delabastita 1996, 134.)

4. *Sanaleikki* → *nolla*

Sanaleikki jätetään kokonaan käännöksestä pois (Delabastita 1996, 134). Poistettavan alueen laajuus voi myös vaihdella sanonnasta tai lauseesta kokonaiseen puheenvuoroon tai jopa dialogin osaan. (Delabastita 1993, 209–210.)

⁶ Delabastita esittää teoksessaan *There's a Double Tongue* (1993) yhdeksän eri käännösstrategiaa, joista kuitenkin kaksi on hyvin lähellä toisiaan. *The Translator* -lehden artikkelissa (1996) Delabastita listaa kuitenkin vain kahdeksan strategiaa. Valitsin Ritalan (2010, 22) tavoin viimeisimmän luokittelun.

5. *LT sanaleikki* → *KT sanaleikki*

Lähdetekstin (LT) sanaleikki siirretään sellaisenaan kohdetekstiin (KT), jolloin lähdetekstin sanaleikkiä ei siis käännetä (Delabastita 1996, 134). Tästä strategiasta on tullut suosittu median ja varsinkin kansainvälisen mainonnan parissa. (Delabastita 1993, 211).

6. *Ei sanaleikkiä LT:ssä* → *sanaleikki KT:ssä*

Luodaan sanaleikki käännöksen sellaiseen kohtaan, jossa lähdetekstissä ei ole sanaleikkiä (Delabastita 1996, 134). Tämän strategian avulla voidaan korvata mahdollisesti aikaisemmin kääntämättä jääneitä sanaleikkejä, mutta syitä voi olla muitakin (Delabastita 1993, 215–216).

7. *Ei sanaleikkiä* → *sanaleikki*

Lisätään käännökseen korvaavana keinona täysin uutta tekstimateriaalia, joka sisältää sanaleikin (Delabastita 1996, 134). Myös tätä strategiaa käytetään korvaamaan mahdollisesti aikaisemmin kääntämättä jääneitä sanaleikkejä, mutta syitä voi olla muitakin. Ero suhteessa edelliseen strategiaan on se, että kääntäjä hyppää käännöksessään vieläkin kauemmas mahdollisimman tarkasta sanastollisesta ja kieliopillisesta vastaavuudesta (Delabastita 1993, 217).

8. *Toimitukselliset tekniikat*

Sanaleikin käännöksestä annetaan lisätietoa esipuheessa, jälkisanoissa, sulkeiden sisällä tai alaviitteessä. (Delabastita 1993, 218.)

Delabastita (1993, 191) toteaa, että yllä listattuja tekniikoita on mahdollista myös yhdistellä eri tavoin. Monet kriitikot taas eivät voi pitää mahdollisina, saati pätevinä, edes yksittäisiä käännösstrategioita, kuten esimerkiksi *sanaleikki* → *poisto* tai *ei sanaleikkiä* → *sanaleikki*, sillä useita askarruttaa jo pelkkä *sanaleikki* → *sanaleikki* -käännöksissä yleensä tapahtuva merkittävä käännössiirtymä (Delabastitan tekstissä *translation shift*) (Delabastita 1996, 135). Delabastitan strategioissa on silti päällekkäisyyksiä ja hän itsekkin myöntää, että strategia 3 on oikeastaan strategian 2 alaluokka (1993, 207). Lisäksi Katia Spanakaki (2007) huomauttaa, että strategiat 2 ja 4 sekä lisäksi strategiat 6 ja 7 ovat hyvin toistensa kaltaisia. Oman tutkimukseni kannalta strategia 8 on epäolennainen, mutta halusin mainita sen silti osana kokonaisuutta. Vaikka sulkeiden käyttö sinänsä olisikin mahdollista ruututeksteissä, niihin törmää hyvin harvoin. Tämä taas johtuu yksinkertaisesti siitä, että av-kääntäjän mahdollisuudet tarjota selittäviä tekstejä ruututekstien aika- ja tilarajoitteiden puitteissa ovat lähestulkoon olemattomat.

3.3.2. Henrik Gottlieb

Gottliebin (1997, 210) viisi strategiaa sanaleikkien kääntämiseksi vastaavat hyvin Delabastitan omia, mutta hän täsmentää kyseisten strategioiden koskevan nimenomaan tekstittämistä. Sanaleikki voidaan ensinnäkin *kääntää sanasta sanaan* joko siten, että se onnistuu huvittamaan vastaanottajia tai sitten ei. Vaihtoehtoisesti sanaleikki voidaan myös *kotouttaa*, jotta sen huumoripitoinen sisältö välittyisi. Yksi keino taas on *korvata* sanaleikki tekstisisällöllä, joka ei sisällä sanaleikkiä vaan jonkin muun vitsin. Neljäntenä vaihtoehtona on jättää sanaleikki kokonaan kääntämättä ja *lisätä* tekstitykseen sen sijaan sanaleikkiä ympäröivää dialogia. Viimeisenä vaihtoehtona on lisätä sanaleikki toiseen tekstikohtaan, jolloin se *kompensoi* alkuperäisessä kohdassa menetettyä sanaleikkiä. (Emt. 210.)

Gottlieb (1997, 215) huomauttaa, että kaiken mikä on ollut hauskaa lähdetekstissä, tulisi olla hauskaa myös käänöksessä. Tämä on olennaista varsinkin, kun on kyseessä ohjelma, jossa käytetään taustanauria. Hän ei silti koe, että kaikki hauskuus menetetään, jos sanaleikki korvataan sanaleikittömällä käänösratkaisulla, mutta monesti sen kuitenkin koetaan heikentävän viestin humoristista tehovoimaa. On silti mahdollista, että sanaleikitön mutta vitsin sisältävä käänös voi onnistua laukaisemaan halutun reaktion yleisössä. Tällöin lähdekielisen sanaleikin alkuperäinen funktio toteutuu. Gottlieb on kuitenkin sitä mieltä, että parhaiten lähdetekstin sanaleikin tyyli välittyy kohdekieliselä sanaleikillä. (Emt. 214–216.)

Tutkimassaan *Carrott's Commercial Breakdown* -komediasarjassa Gottlieb (1997, 214–215) totesi sanaleikin tulleen käännetyksi kohdekieliselä sanaleikillä 50 prosentissa tapauksista ja jollain muulla vitsillä 30,8 prosentissa tapauksista. Sanaleikki oli jätetty kääntämättä 7,7 prosentissa tapauksista ja kokonaan sanaleikin sisältävä kohta oli poistettu 5,8 prosentissa tapauksista (emt. 215). Kompensaatiota Gottliebin tutkimassa komediasarjassa käytettiin vain yhden kerran, mikä tarkoitti neljän prosentin osuutta kaikista menetetyistä sanaleikeistä. Tämä luku on ristiriidassa muissa tutkimuksissa saatujen tulosten kanssa ja eroaa myös Gottliebin aikaisemman, idiomien kääntämistä koskeneen tutkimuksen tuloksista. Tuolloin hän sai kompensoitujen sanaleikkien osuudeksi jopa 28 prosenttia. (Emt. 222–223.) Kompensatio on siis varsin yleinen strategia, vaikkei sitä usein huomioidakaan televisiotekstittämisen yhteydessä (Ritala 2010, 26).

3.3.3 B.J. Epstein

Epstein (2012, 175) listaa viisi käännösstrategiaa, jotka kaikki löytyvät myös Delabastitan käännösstrategioiden joukosta. Ensimmäinen strategia on *poisto*, joka olisi tietenkin helpoin tapa päästä eroon hankalasti käännettävästä tekstiaineksesta. Sanaleikin lisäksi kääntäjä joutuu mahdollisesti poistamaan myös kontekstin, jossa sanaleikki esiintyy tai jonkin muun sanaleikkiin viittaavan tekstikohdan. Hankalammassa tapauksessa kääntäjä joutuu poistamaan myös juonta koskevia kohtia, jos sanaleikin poisto vaikuttaa juonen kulkuun. Tämän strategian käyttäminen on hyvin mielikuvituksetonta ja vihjaa, että kääntäjä ei luota vastaanottajaan saati itseensä. Toisena strategiana on vuorossa sanaleikin *korvaaminen* kohdekielen sanaleikillä tai muulla sanaleikin idean kuvailevalla tavallisella tekstillä. (Emt. 175.) Tämä strategia vastaa Delabastitan *sanaleikki* → *sanaleikki* ja *sanaleikki* → *ei-sanaleikki* -strategioita sekä Gottliebin kotouttamisstrategiaa. Korvaavan kohdekielisen sanaleikin keksiminen voi olla todella hankalaa, koska sen tulisi sisältää suurin piirtein sama informaatio, tunne, konnotaatiot ja sävy (emt. 175). Tavallisen tekstin käyttäminen sanaleikin sijaan taas välittää sanaleikin idean, mutta ei sen huumoria. Sanaleikin idean auki kirjoittaminen saattaa silti tulla tarpeeseen, kun sanaleikin asiasisältö on tärkeää välittää vastaanottajalle, vaikka sitten ilman huumoria. (Epstein 2012, 175–176.)

Lisäys tarkoittaa uuden tekstin tai ylimääräisen sanaleikin lisäämistä samaan tekstikohtaan. Tämä voi olla mahdollista, jos kohdekielen sanavalinnat herättävät henkiin uusia assosiaatioita. Lisäys voi olla myös esimerkiksi selitys itse tekstissä tai alaviitteessä, mutta tämä on harvoin mahdollista tekstityksessä, kuten aiemmin totesin. *Kompensatio* taas tulee kyseeseen, kun halutaan luoda uudelleen lähdetekstissä olleen ja kääntämättä jääneen sanaleikin tunnelma ja huumori toisaalla kohdetekstissä. Tällöin sanaleikin aineksena on siis lähdetekstin toisen kohdan materiaali tai vaihtoehtoisesti käännökseen lisätään täysin uutta tekstiä, mukaan lukien sanaleikkejä. Viimeisenä käännösstrategiana on vuorossa lähdekielen sanaleikin *säilyttäminen* sellaisenaan kohdetekstissä. Tämä strategia voi olla mahdollinen, jos lähde- ja kohdekieli ovat keskenään sukua ja/tai jos kielten kulttuuritaustat ovat yhtenevät. Tavallisesti tämä strategia ei kuitenkaan ole kovin yleinen, koska vain hyvin harvoin sanaleikin siirtäminen sellaisenaan toiseen kieleen onnistuu ongelmitta. (Epstein 2012, 176.)

4 SANALEIKKITYYPPIEN ANALYYSI: ARRESTED DEVELOPMENT

4.1 Kääntäjän haasteena Arrested Development – Sukuvika

Arrested Development on yhdysvaltalainen Mitchell Hurwitzin televisiokanava FOXille käsikirjoittama komediasarja, jota esitettiin Yhdysvalloissa vuosina 2003–2006. Sarjaa tehtiin kolme tuotantokautta, ja 23-minuuttisia jaksoja kertyi kaikkiaan 53. (*Arrested Development Wiki* 2012a.) Yksi sarjan tuottajista ja samalla myös sarjan nimeämätön kertojanääni on Oscar-palkittu näyttelijä-ohjaaja-tuottaja Ron Howard (IMDb 2012). Sarja lakkautettiin aikoinaan matalien katsojalukujen vuoksi, mutta lokakuussa 2011 tuotantotiimi julkisti tiedon, että *Arrested Development* palaa vuonna 2013 kymmenosaisena 4. tuotantokautena ja kokoillan elokuvana (*Variety* 2011).

Tutkimusaineistokseni valikoitui *Arrested Development* -sarjan kolmannen tuotantokauden kolmetoista jaksoa ja niiden televisiossa sekä DVD:llä ilmestyneet suomenkieliset tekstitykset. Tuotantokauden valintaa ohjasi se, että ainoastaan sarjan kolmas kausi on suomennettu myös DVD:lle. Niinpä en voinut valita jaksoja myös muilta tuotantokausilta, kuten alun perin halusin. Suomessa sarjaa esitti SubTV nimellä *Sukuvika* vuosina 2005–2006 (*Arrested Development Wikia* 2012; Stenbäck 2012). Sarjan kolmannen tuotantokauden on SubTV:lle suomentanut Mari Hallivuori, ja DVD-suomennoksista on vastannut av-käännöstoimisto Softitlerin viisi eri kääntäjää, joiden nimiä toimisto ei antanut julki. (*Arrested Development Wikia* 2012; Stenbäck 2010; Himberg 2013; Saithong 2013.) DVD-julkaisun kääntäjien määrän ja tietyn kääntäjän kääntämien jaksoiden selvittäminen osoittautui ylipäättään hieman haasteelliseksi: jouduin tavoittelemaan julkaisijan eli Fox Home Entertainmentin ja käännöksistä vastanneen Softitler-käännöstoimiston (nykyään Deluxe) henkilöstöä Ruotsia ja Kanadaa myöten.

Arrested Development oli onnistunut valinta, sillä sen jokainen jakso tarjoaa runsaasti vitsejä, oivaltavaa sanailua ja leikittelyä sanojen ja sanontojen merkityksillä. Sarjan huumoripitoinen sisältö ammentaakin paljon erikoislaatuisten henkilöhahmojen välisestä dialogista mutta myös tilannekomiikasta. Koska sarjan huumori nojaa hyvin vahvasti sanaleikkeihin ja niitä esiintyy käsikirjoituksessa erittäin tiuhaan, vaati sanaleikkien kerääminen erityistä tarkkuutta. *Arrested Development* -sarjan hienous piileekin siinä, että huumori on monin paikoin niin oivaltavaa ja hienovaraista, että kaikkien vitsien paljastuminen vaatii useamman katselukerran. Sarja ei

myöskään turvaudu valmiiksi nauhoitettuun nauruun pureskellen huumoria katsojalle valmiiksi, vaan katsoja joutuu käyttämään päätään itse.

Sarjan keskipisteessä on Newport Beachissa Kaliforniassa elävä yhdeksänhenkinen Bluthin perhe. Perheen isä George Bluth vanhempi omistaa rakennusyhtiön, ja hänet pidätetään epäiltynä muun muassa sijoittajien huijaamisesta ja kyseenalaisesta kaupankäynnistä Saddam Husseinin kanssa. Koska George vangitaan, perheen vanhimman pojan Michael Bluthin on otettava yritys hoitaakseen. Michael on leskeksi jäänyt yhden lapsen isä ja perheen kivijalka. Yrityksen lisäksi Michael joutuu huolehtimaan hyvin erikoisluontoisesta ja itsekeskeisestä perheestään ja vahtimaan, ettei joku perheenjäsenistä onnistu tuhlaamaan yrityksen viimeisiä varoja tai aiheuttamaan muita ongelmia. Michaelin poika on ujo ja kömpelö George Michael, joka käy parhaillaan yläastetta, työskentelee perheen banaanikojulla ja on ihastunut serkkuunsa Maebyyn. Georgen vaimo ja perheen matriarkka Lucille Bluth puolestaan on pisteliäs ja pirullinen alkoholisti, joka elää epäterveessä symbioosissa nuorimman poikansa Busterin kanssa. Mammanpoika Buster asuu yhä vanhempiensa luona eikä hänellä ole koskaan ollut oikeaa työpaikkaa. Buster liittyy kuitenkin armeijaan, mutta välttää palveluksen Irakissa, koska hylje puree hänen kätensä irti.

Michaelin kaksoissisko Lindsay on kouluttautumaton pyrkuri, joka elää onnettomassa avioliitossa tohtori Tobias Fünken kanssa ja haaveilee uudesta puolisosta. Psykiatrina sairaalassa toiminut Tobias on menettänyt lääkärioikeutensa ja halajaa nyt näyttelijäksi. Avioliiton huono tila taas johtuu pitkälti siitä, että Tobias on oikeasti kiinnostunut miehistä. Vaikka Tobias yrittää esittää heteroa parhaansa mukaan, hänen homoseksuaalisuudestaan annetaan jatkuvasti selviä merkkejä niin Bluthin perheelle kuin katsojillekin. Lindsay ja Tobiaksen yläasteikäinen tytär Maeby on vanhempiensa laiminlyövä ja menestyy huonosti koulussa, mutta päätyy sattumuksien kautta luomaan perheeltä salattua uraa elokuvayhtiön tuottajana. Michaelin, Lindsayn ja Busterin vanhin veli G.O.B., eli George Oscar Bluth II, on hyvin itsekeskeinen ja keskenkasvuinen persoona, joka elää yrityksen varoilla ja keskittää energiansa pääasiassa erilaisten taikatemppujen kehittelyyn ja esittämiseen. Hänen työpanoksensa perheyrityksessä rajoittuu lähinnä turhanpäiväiseen oleskeluun ja George vanhemman vankilasta käsin antamien kyseenalaisten tehtävien toteutukseen.

4.2 Tutkimuksen metodi

Lähestyin tutkimusaihettani pääasiassa Delia Chiron, Dirk Delabastitan, Ritva Leppihalmeen, Henrik Gottliebin ja Walter Nashin teorioiden kautta. Sanaleikkien luokittelussa käytin apuna Delabastitan, Leppihalmeen, Nashin sekä van Baardewijkin, van der Lindenin ja Niessenin

luokitteluja. Tämän lisäksi tutustuin Elina Ritalan (2010) pro gradu -tutkielman kahteentoista sanaleikkiluokkaan ja tein oman luokitteluni niiden pohjalta sanaleikkityyppien määrää hieman supistaen. Pienenä yksityiskohtana haluan mainita, että myös Ritalan (2010) tutkimuksessa analyysin kohteena olivat Mari Hallivuoren TV-käännökset.

Sanaleikkityyppeihin perehdyttyäni katsoin valitsemani jaksot DVD:ltä käsikirjoitusten tukemana ja kirjasin sanaleikit sekä DVD-käännökset ylös. Sen jälkeen keräsin TV-käännökset tekstitiedostoista. Aineiston läpikäyntiä helpotti huomattavasti se, että löysin kaikkien jaksoiden käsikirjoitukset internetistä. Kun kaikki lähdetekstin ja kohdetekstien sanaleikkikohdat oli kerätty taulukkoon, analysoin lähdetekstin sanaleikkityypit, käännöksissä säilyneet tai muilla tavoin käännetyt sanaleikit ja kääntäjien käyttämät käännösstrategiat. Lähtökohtaisena oletukseni oli, että käännöksissä säilyy noin puolet sanaleikeistä.

Lisäksi laskin jaksoissa esiintyneiden lähdekielisten sanaleikkiluokkien suhteelliset osuudet, kuten tein myös käännösten osalta. Tämän jälkeen pystyin toteamaan, mitkä olivat lähdetekstin ja kohdetekstien yleisimpiä sanaleikkiluokkia ja miten niiden suhteelliset osuudet muuttuivat käännösprosessissa. Vastaavasti laskin myös käännösstrategioiden suhteelliset osuudet ja niiden jakautumisen sanaleikkiluokittain. Analyysiäni tukemaan loin havainnollistavan taulukon ja kaavioita. Tutkimukseni tarkemmat tulokset esittelen tässä ja seuraavassa luvussa, ja niiden pohjalta olen lisännyt loppuun päätelmäni ja jatkotutkimusehdotukseni.

4.3 Tämän tutkimuksen sanaleikkiluokat

Noudatan sanaleikkien ylätasoinen jaottelussa Dirk Delabastitan (1996) kielen rakenteisiin perustuvaa jakoa, jossa sanaleikit perustuvat joko fonologiaan tai grafologiaan (eli fonetiikkaan), morfologiaan, leksikkoon (eli semantiikkaan) tai syntaksiin. Lauserakenteen monitulkintaisuudella leikitteleviä syntaksiin perustuvia sanaleikkejä ei kuitenkaan omasta aineistostani löytynyt, joten jätin kyseisen luokan kokonaan pois. Myös Sanna Hakkarainen (2006, 23) ja Elina Ritala (2010, 30) ovat päätyneet pro gradu -tutkielmissaan samaan ratkaisuun. Hakkarainen (2006, 23) perustelee asiaa sillä, että lauserakenteesta johtuva monitulkintaisuus vaikuttaa olevan hyvin harvinaista. Lisäsin kuitenkin Päivi Tuhkasen (1999, 30) ja Ritalan (2010, 30) tavoin ylätasoinen luokkiin vielä pragmatiikkaan eli kontekstiin perustuvat sanaleikit, joiden merkitys muodostuu kuvan ja tekstin yhteisvaikutuksesta. Pragmatiikan ryhmään kuuluvat lisäksi muunnellut sanonnat ja alluusioidet, jotka tunnetaan myös nimellä intertekstuaaliset sanaleikit. Ritva Leppihalmeen (1997b, 141–143) luokittelu perustuu nimenomaan näihin viiteen ylätasoinen luokkaan.

Tuhkanen (1999, 30) toteaa ottaneensa alaluokkia muiden tutkijoiden luokitteluista, koska Delabastitan jaottelussa on alaluokkia vain foneemitason sanaleikeille. Olen noudattanut samaa periaatetta ja poiminut neljästä eri luokittelusta omaa tutkimustani tukevat alaluokat. Delabastitalta (1009, 128) ovat mukana kaikki muut alaluokat paitsi homografia. Nashin (1985, 138–146) luokista mukaan on valittu homonymia, homofonia, miimit, pseudomorfit, portmanteau ja kaksikieliset sanaleikit. Leppihalmeelta (1997b, 143) olen ottanut mukaan pelkästään intertekstuaaliset sanaleikit, koska Leppihalme ei jaottele sanaleikkejä tarkempiin alaluokkiin. Van Baardewijkin, van der Lindenin ja Niessenin (1988, 30–32, teoksessa Ritala 2010, 12–13)) luokittelusta omaani on sisällytetty kaikki muut paitsi sanontojen homonymia ja osittainen leksikaalinen homonymia homografian osalta. Näitä kahta ei esiintynyt aineistossa lainkaan.

Oman sanaleikkiluokitteluni pohjana käytän Ritalan (2010, 67) muodostamaa luokittelua, vaikkakin yhdistelen – hänen suosituksensa mukaan – muutamia siinä esiintyviä luokkia, jotta niiden määrä olisi paremmin hallittavissa. Ritala taas on hyödyntänyt Tuhkasen luokittelua (1999), joka perustuu Delabastitan (1996), Nashin (1985) sekä Van Baardewijkin, van der Lindenin ja Niessenin (1988) luokitteluihin. Näiden luokittelujen tarkemmat kuvaukset esittelin luvussa 2.4. Ritalan (2010) sanaleikkiluokista yhdistän omaksi luokakseen homonymian ja sanontojen homonymian, polysemian ja sanontojen polysemian sekä vielä viimeisenä keksityt sanat ja yhdistellyt sanat. Yhdistellyt sanonnat ja termit jätän kokonaan pois, koska sellaisia ei tutkimusaineistostani löytynyt. Niinpä sanaleikkien alaluokkia jäi lopulta jäljelle yhdeksän. Käytän luokista samoja, lukijalle paremmin avautuvia nimiä kuin Ritala.

Kuten totesin jo edellä, olen kerännyt aineistooni ainoastaan sellaisia sanaleikkejä, jotka lasketaan tahalliseksi monimerkityksiksi. Sanaleikit sisältävät usein myös piirteitä kahdesta eri sanaleikkiluokasta, mikä on omassa tutkimusaineistossanikin yleistä. Lisäksi aineistoni sanaleikit voivat olla joko horisontaalisia tai vertikaalisia (ks. luku 2.4.). Pidän tilastoinnin kannalta järkevänä noudattaa Tuhkasen (1999, 31) periaatetta laskea henkilöhahmojen nimissä ja samassa jaksossa useampaan otteeseen esiintyvät sanaleikit vain kerran osaksi aineistoa. Jos taas sanaleikki ei ole henkilöhahmon nimi ja on esiintynyt kahdessa eri jaksossa, olen huomioinut sen.

Esittelen seuraavissa alaluvuissa aineistoni jokaisesta sanaleikkiluokasta kolme hyvää esimerkkiä taikka yhden, jos sanaleikkiluokkaan kuuluvia sanaleikkejä ei ole löytynyt enempää. Esimerkkejä on valittu niin englanninkielisestä lähdetekstistä kuin molemmista suomenkielisistä käännöksistäkin. Jotta sanaleikit erottuisivat esimerkeistä paremmin, olen noudattanut Ritalan tapaa

kursivoida ne teksteistä. Jos sanaleikissä yhdistyy useampi sanaleikkiluokka, olen maininnut sen esimerkin yhteydessä. Lisäksi olen maininnut jakson numeron, josta esimerkki on poimittu.

4.3.1 Fonetiikkaan perustuvat sanaleikkiluokat

Fonetiikkaan perustuvat sanaleikit syntyvät merkitykseltään eriävien sanojen lähestulkoon samankaltaisista tai peräti identtisistä äänne- ja kirjoitusasuista (Delabastita 1996, 130). Tähän ryhmään lukeutuvat homofonia ja paronymia.

4.3.1.1 Homofonia

Homofoniset sanaleikit ovat ilmauksia, joilla on identtinen äänneasu mutta eriävä kirjoitusasu sekä merkitys. Van Baardewijk, van der Linden ja Niessen (1988, 30; teoksessa Ritala 2010, 12) kutsuvat homofoniaa osittaiseksi leksikaaliseksi homonymiaksi. Koska homofonian ja paronymian ero on varsin pieni, olen laskenut homofoniaksi vain sellaiset sanat, joiden äänneasu on täysin toisiaan vastaava.

Esimerkki 1

Tobias on päätenyt etsimään peruukkia peruukkiliikkeeseen koe-esiintymistä varten.

Coco: Are you going to buy this time, or you just curious?

Tobias: I suppose I'm... uh... *buy-curious*. (homofonia + sananmukaisuus; Jakso 2)

Esimerkki 2

Bluthien asianajaja Bob Loblaw esittelee itseään televisiomainoksessaan. Tässä sanaleikissä hauskuus piilee nimen nopeassa ääntämisessä, jolloin se kuulostaa samalta kuin *Blah-blah-blah*.

Bob Loblaw: You don't need double-talk. You need *Bob Loblaw*. (Jakso 3)

Esimerkki 3

Michael on kutsunut George Michaelin tyttöystävää väärällä nimellä ja selittelee asiaa pojalleen.

Michael: No, I know her name's not Annabelle. That's how I remember her name, 'cause her body's kind of shaped like a... She's the *belle* of the ball. (Jakso 4)

4.3.1.2 Paronymia

Paronymiaan lukeutuvat erimerkityksiset ilmaukset, joilla on lieviä eroavaisuuksia sekä ääntämisettä kirjoitusasussa. Van Baardewijk, van der Linden ja Niessen (1988, 30–31, teoksessa Ritala 2010, 12) jakavat paronymian kahteen alaluokkaan, jotka ovat morfemaattinen vetovoima ja permutaatio. Nash (1985, 139) taas tuntee paronymiaan lukeutuvat sanaleikit miimeinä.

Esimerkki 1

Lucille on katsonut ohjelmaa, jossa skientologia-uskontoa edustava näyttelijä Tom Cruise on ollut keskustelemassa mielialalääkkeiden käytöstä. Lucille on ymmärtänyt Cruisen ammatin hieman väärin.

Lucille. Well apparently mood-altering medication leads to street drugs. That's what this very handsome, young doctor said on The Today Show.

Michael: That was Tom Cruise, the actor.

Lucille: They said he was some kind of *scientist*. (Jakso 1)

Esimerkki 2

Lindsay iloitsee Bluthien rakennusyrityksen paremmasta tilanteesta osakemarkkinoilla. Hän istuu toimiston kopiokoneen päällä Michaelin tullessa töihin. Lindsay esittelee Michaelille kuvaa Volvosta, mutta kuvassa onkin jotain muuta.

Tässä hauskuus perustuu leikittelyyn sanalla *vulva*.

Lindsay: Don't buy! We did it, Mikey! We're super rich again! And, I'm going to buy a car. The Volvo.

Michael: Lindsay, you're not going to start spending money.

And this is not a *Volv*.. *oh!*

Lindsay: Oh, that's from sitting on the copier. (Jakso 1)

Esimerkki 3

Bluthit ovat kokoontuneet keskustelemaan perheyrietyksen myynnistä. Eräs kiinnostuneista ostajista on Stan Sitwell, jolla on pälvikalju. Lucille kommentoi miehen ulkonäköä.

Michael: Well, yeah, but Stan Sitwell's always had a wild hair to buy this business.

Lucille: It's the only hair he's got.

Lucille: What? He's an alpaca.

Michael: He has alopecia. (Jakso 13)

4.3.2 Morfologiaan perustuvat sanaleikkiluokat

Morfologiaan perustuvat sanaleikit hyödyntävät sisällössään yhdyssanojen osia ja johdoksia tavalla, joka on etymologisesti väärin, mutta semanttisesti tehokasta (Delabastita 1996, 130). Morfologisten sanaleikkien luokkaan kuuluvat keksityt ja yhdistellyt sanat sekä sananmukaisuus.

4.3.2.1 Keksityt ja yhdistellyt sanat

Olen yhdistänyt tämän luokan alle sekä keksityt että yhdistellyt sanat. Keksityt sanat koostuvat jo olemassa olevasta sanasta ja etu- tai loppuliitteestä taikka ovat täysin uusia sanoja. Yhdistellyt sanat taas puolestaan täydentyvät toisesta sanasta otetulla sisällöllä. Tähän luokkaan kuuluvat osittain Nashin (1985, 143) pseudomorfit ja kaksi merkitystä yhdistävät portmanteaut sekä osa van Baardewijkin, van der Lindenin ja Niessenin (1988, 30, teoksessa Ritala 2010, 12) sanojen osien homonymiasta.

Esimerkki 1

G.O.B. kertoo Michaelille aikovansa esittää suunnittelemansa taikatemppun oikeustalon pihamaalla ennen heidän isänsä oikeudenkäyntiä.

G.O.B.: No! For your information, Dad asked me to do this on the day he pleads not guilty as a spectacular protest. A *protestacular*. (Jakso 2)

Esimerkki 2

Lindsay tuskastelee puolisonsa olemattomia urasaavutuksia, jolloin Tobias kokee tarpeelliseksi huomauttaa ainutlaatuisesta tittelistään.

Tobias: Okay, Lindsay, are you forgetting that I was a professional twice over – an analyst and and a therapist. The world’s first *analrapist*. (Jakso 3)

Esimerkki 3

Tobias on päättänyt pitää hengenvaarallisiksi osoittautuneet hiuslisäkkeensä, jotta Bluthien hyväntekeväisyysgaalalla olisi uskottava avustuskohde. Hän kommentoi päätöstään Michaelille tavalla, joka antaa jälleen kerran viitteitä Tobiaksen seksuaalisesta suuntautumisesta.

Tobias: Oh, she’s right. This is going to be great for me, because I’m going to star in the video G.O.B. is making for the gay-la. (Jakso 7)

4.3.2.2 Sananmukaisuus

Sananmukaisuutta ei löydy sellaisenaan yhdestäkään teoriaosioni sanaleikkiluokittelusta, mutta sekä Tuhkanen (1999) että Ritala (2010) käyttävät sitä omissa luokitteluissaan. Nashin (1985, 143) luokittelussa sananmukaisuutta vastaavat pseudomorfit eli keksityt sanat, joita muodostetaan valemorfeemeilla. Sananmukaisuuteen perustuvissa sanaleikeissä sana tai useampisanainen ilmaus jaetaan osiin ja sen osat tulkitaan toisistaan erillään. Ilmauksella on lisäksi vain yksi vakiintunut merkitys, sillä toinen on tavallisesta poikkeava. (Tuhkanen 1999, 35.) Tuhkanen (emt. 35–36) tosin laskee pidemmät sananmukaiset ilmaukset sanontojen polysemiaan, joka omassa luokittelussani kuuluu polysemian alle. Koska polysemiaan perustuvilla sanaleikeillä on kuitenkin kaksi vakiintunutta merkitystä, olen samaa mieltä Ritalan (2010, 34) kanssa siitä, että sananmukaiset ilmaukset eivät voi kuulua sanontojen polysemiaan. Ritala (emt. 34) huomauttaa silti osuvasti, että tällaisten ilmausten tapauksessa sanaleikkien yläluokka vaihtuu morfologiasta semantiikaksi.

Esimerkki 1

Michael kehottaa äitiään lähtemään perheen mökille rentoutumaan miespuolisen seuralaisen kanssa. Lucille epäilee mökin olevan luotaantyyntävä ajanviettokohde, ja Michael luulee äitinsä puhuvan jostain aivan muusta kuin mökistä.

Lucille: Ketä minun *tunkkainen vanha loukkoni* kiinnostaisi?

Michael: Tarkoitat mökkiä. Totta... (TV-käännös; Jakso 1)

Esimerkki 2

Michael joutuu perumaan isän ja pojan yhteisen mökkireissun ja yllyttää George Michaelia kompensoimaan menetystä pystyttämällä serkkunsa Maebyn kanssa teltan talon eteen. Maeby vastustaa ideaa, koska serkusten ihastus on molemminpuolista. Maeby: I'm not really the outdoorsy type.

Michael pojalleen: Well, then this is a good chance for you to *rub off on her*. (Jakso 1)

Esimerkki 3

G.O.B. ja Michael kilpailevat kumman banaanikoju ansaitsee tuotteillaan paremmin, ja G.O.B. markkinoi kojulle palkkaamiaan strippareita ohikulkijoille.

G.O.B.: Attention, everyone! Why go to a banana stand when we can make your banana stand? I give you Barbara and Dee! Don't worry, these young beauties have been nowhere near the bananas. (Jakso 8)

4.3.3 Semantiikkaan perustuvat sanaleikkiluokat

Semantiikkaan perustuvat sanaleikit saavat rakennusaineensa sanojen merkityksistä. Delabastita (1996, 130) kutsuu näitä leksikkoon perustuviksi sanaleikeiksi. Tähän ryhmään kuuluvat homonymia, polysemia ja kaksikieliset sanaleikit. Klaus Laalo (1989, 3) kutsuu homonymiaa ja polysemiaa leksikaaliseksi monitulkintaisuudeksi. Välillä niiden erottaminen toisistaan on hyvin vaikeaa, minkä huomasin myös omaa luokitteluani tehdessä. Jaottelua vaikeuttaa myös se, että ajan myötä polyseemiset sanat saattavat etäännyä toisistaan ja muuttua homonyymeiksi. Harvemmissa tapauksissa myös homonyymit voivat muuttua polyseemeiksi. (Emt. 12.) Laalo (emt. 3, 8) toteaa, että homonymian ja polysemian rajatapaukset ovat yleisiä eikä niiden erottamiseen ole yleispäteviä ja johdonmukaisia kriteerejä. Hän tarjoaa silti keinoiksi etymologia-, intuitio- ja taivutuskriteeriä. Näistä kuitenkin yksikään ei takaa luokittelun varmuutta edes samanaikaisesti käytettyinä, sillä ne voivat johtaa myös keskenään ristiriitaisiin tuloksiin. (Emt. 8–9). Ritalan (2010, 35) tavoin turvaudun intuitiokriteeriin, koska sanojen etymologiasta ei aina ole varmaa tietoa enkä voi katsoa englanninkielisten sanaleikkien osalta taivutuskriteeriä. Valitsen sanaleikkiluokan siis sen mukaan, mikä tuntuu minusta oikealta.

4.3.3.1 Homonymia

Homonyymeiksi lasketaan ilmaukset, joiden merkitykset eivät liity toisiinsa mutta jotka kirjoitetaan ja äännetään samalla tavalla (Delabastita 1996, 128). Laalo (1989, 3) kuvaa homonyymejä erilähtöisiksi ja erimerkityksisiksi sanoiksi, jotka ovat esimerkiksi kieleen tulleen lainasanan tai ääntämisen samankaltaisuuden vuoksi muovautuneet myös kirjoitusasuiltaan identtisiksi. Van Baardewijk, van der Linden ja Niessen (1988, 30, teoksessa Ritala 2010, 12) jakavat homonymian

neljään eri luokkaan, joista omaan luokkaan kuuluvat täydellinen leksikaalinen homonymia, sanojen osien homonymia ja sanontojen homonymia.

Esimerkki 1

Michael ja George punnitsevat eri organisaatioiden halukkuutta tukea Bluthien rakennusyhtiötä tulevassa hyväntekeväisyysgaalassa. Sarjan käsikirjoittajat piilottivat dialogiin lopetusuhan alla olevan ohjelman mahdollisten ostajien nimiä, ja tässä esimerkissä on kyseessä kaapelikanava Showtime.

Michael: Yeah, the HBO's not going to want us. What do we do now?

George: Well, I think it's *Showtime*. I think we have to have a show during dinner. (Jakso 9)

Esimerkki 2

Michael kovistelee vanhempiaan salaperäisen N. Bluthin nimen noustua pintaan perhevalokuvia selatessa, ja George päättää vitsailla Tobiaksen kustannuksella. Sana *nellie* on naisen nimen lisäksi nimitys naismaiselle miehelle.

Michael: Speaking of living a lie, I don't suppose either one of you have remembered who this N. Bluth is, huh? Not a Nick or a *Nellie*?

George: Just the one who married Lindsay. (Jakso 11)

Esimerkki 3

Perhe on sattumuksien kautta siepannut Michaelin tyttöystävän Ritan. Naisen yrittäessä karkuun Buster lyö tämän vahingossa tajuttomaksi, koska säikähtää Ritan hyljereppua. Tobias kommentoi tilannetta perheenjäsenten seisoessa Ritan ympärillä.

Tobias: Varsinainen katarsis. Siinä vasta *katkon* paikka. (TV-käännös; Jakso 3)

4.3.3.2 Polysemia

Polysemiassa on kyse sanasta tai monisanaisesta ilmauksesta, joka saa eri merkityksiä eri käyttöyhteyksissä. Toisin kuin sananmukaisuudessa, polysemiaan perustuvassa sanaleikissä kaikki ilmauksen saamat merkitykset ovat vakiintuneita. Laalon (1989, 3) mukaan polysemiassa on kyse sanan eli lekseemin useista toisiinsa liittyvistä merkityksistä. Toisin sanoen sanaa on siis alettu käyttää yhä monipuolisemmin (emt. 3). Tähän luokkaan lasken myös sanontojen polysemian.

Esimerkki 1

Buster on vahingossa värväytynyt uudestaan armeijaan, ja hänen ainoa keinonsa välttyä komennukselta on saada joku muu värväytymään armeijaan hänen sijaansa.

Buster on menettänyt juuri ennen ensimmäistä komennustaan kätensä, jonka tilalla on nyt koukku.

Buster: Siis minun pitäisi *saada* joku viaton polo *koukkuun*? (polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa, DVD-käännös; Jakso 4)

Esimerkki 2

Tobias on tutustunut kuntosalilla tietoja peitetehtävissä urkkivaan FBI-agenttiin ja luulee saaneensa kykyjenetsijältä tarjouksen näyttelijän uraansa liittyen.

Frank: I'm an *agent*, and I'd like to work with you. (Jakso 5)

Esimerkki 3

Michael on katsastanut japanilaisten sijoittajien rahoittaman rakennustyömaan, jonka myyrät ovat myllänneet huonoon kuntoon, ja kommentoi tilannetta perheelleen.

Michael: Kävin siellä japanilaisten tontilla. *Takapuoli* on täynnä kraatereita.

Tobias: Frankilla on sama ongelma. (TV-käännös; Jakso 5)

4.3.3.3 Kaksikieliset sanaleikit

Kaksikielisessä sanaleikissä on hyödynnetty vieraan kielen sanaa, jolla on sanaleikin pääasiallisessa kielessä jokin aivan toinen merkitys. Tällöin sanaleikki on muodostettu homofonisen sattuman, homonyymisen tai semanttisen muuntelun tai sanatarkan käännöksen avulla (Nash 1985, 145).

Niinpä tämä sanaleikkiluokka esiintyy aina yhdessä jonkin toisen sanaleikkiluokan kanssa.

Esimerkki 1

Bluthien korealainen kasvattilapsi, jota he ovat virheellisesti kutsuneet koko ajan nimellä Annyong (koreaksi ”hei”), on ilmestynyt Bluthien juhlatilaisuuteen ja hänen oikea nimensä paljastuu.

Buster: Annyong?

Annyong: Annyong. ”Hello.” (korean kielen sanan englanninkielinen käännös tekstinä ruudussa)

Annyong: But my real name is *Hel-loh*. ”One day.” (sama kuin yllä)
(homofonia + kaksikieliset sanaleikit; Jakso 13)

4.3.4 Pragmatiikkaan perustuvat sanaleikkiluokat

Pragmatiikkaan nojaavien sanaleikkien merkitys määräytyy niitä ympäröivän kontekstin perusteella. Kun kyseessä on televisiosarja, kontekstina toimii siis kuva. Tähän luokkaan kuuluvat Van Baardewijkin, van der Lindenin ja Niessenin (1988, 30, teoksessa Ritala 2010,12) tekstin ja kuvan yhteispelin tai eroavaisuuksien varaan rakentuvat sanaleikit sekä Ritva Leppihalmeen intertekstuaaliset sanaleikit. Jälkimmäiset olen niputtanut Ritalan (2010, 39) tapaan luokkaan muunnellut sanonnat ja alluusiot.

4.3.4.1 Muunnellut sanonnat ja alluusiot

Muunnellun sanonnan tai alluusion tapauksessa kyseeseen voi tulla idiomi, sananlasku, iskulause tai alluusio, kunhan ilmaus on jotenkin erilaisessa muodossa. Sanontaa tai alluusiota käytetään siis joko poikkeavassa tekstiympäristössä tai poikkeavalla sanastolla. Leppihalme (1997b, 143) kutsuu muunneltuja sanontoja ja alluusioita intertekstuaalisiksi sanaleikeiksi. Muunnellun muodon lisäksi tämän sanaleikkiluokan tärkein määrittävä tekijä on kulttuurispesifisyys, eli sanaleikin tunnistaminen edellyttää kulttuurillista taustatietoa.

Esimerkki 1

G.O.B. on juuri esittänyt taikatemppunsa oikeustalolla ja pakenee kanapuvussa paikalta viemäriä pitkin, koska ei osaa ottaa vastuuta paikalla olleesta pojastaan.

Kertoja: G.O.B. juoksi viemäriputkessa *vapaana kuin kana*.

(muunnellut sanonnat ja alluusiot + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa, TV-käännös; Jakso 2)

Esimerkki 2

Tässäkin esimerkissä Michael ja George punnitsevat eri organisaatioiden halukkuutta tukea Bluthien rakennusyhtiötä tulevassa hyväntekeväisyysgaalassa. Sarjan käsikirjoittajat piilottivat dialogiin lopetusuhan alla olevan ohjelman mahdollisten ostajien nimiä, ja tässä esimerkissä on kyseessä kaapelikanava HBO.

George: Well, I don't think the *Home Builder's Organization* is going to be supporting us.

Michael: Yeah, the *HBO's* not going to want us. What do we do now? (Jakso 9)

Esimerkki 3

Kertoja esittelee kolmannen jakson lopussa seuraavaa jaksoa.

Jakson nimi on viittaus sarjan senhetkisiin agenttitapahtumiin ja Octopussy-nimiseen James Bond -elokuvaan.

Kertoja: But Michael Bluth will return in "*Notapusy*". (Jakso 3)

4.3.4.2 Kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa

Tämän sanaleikkiluokan sanaleikit esiintyvät yhdessä kuvan kanssa, jolloin kuvallinen viesti vahvistaa monitulkintaisen ilmauksen jommankumman merkityksen (Van Baardewijk et al. 1988, 32). Tämä sanaleikkiluokka esiintyi aineistossani aina vain toisen sanaleikkiluokan kanssa eikä koskaan yksinään.

Esimerkki 1

Michael on juuri onnistunut nolaamaan itsensä yrittäessään pyytää Ritaa ulos.

Kun Michael on aikeissa poistua tilanteesta, vaijerin varassa kulkeva Maija Poppasta esittävä nukke törmää häneen ja kaataa hänet maahan.

Kertoja: Michael oli aikeissa poistua iäksi, mutta hän *sai päähänsä erään*

lapsuusmuiston. (polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa, TV-käännös; Jakso 2)

Esimerkki 2

Tobias on päätenyt peruukkiostoksille ja selittää liikkeessä työskentelevälle transvestiitille tulevasta esiintymismahdollisuudestaan. Hauskuus piilee sanan TV monitulkintaisuudessa.

Tobias: I have a big TV opportunity.

Coco: This is where all the big TV's come.

(homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa; Jakso 2)

Esimerkki 3

Michael yrittää kätellä Ritaa hyvästiksi, mutta Rita vetää kätensä pois. Michael luulee Ritan puhuvan omasta vaikutuksestaan Michaeliin, mutta katsoja näkee, että Ritan kädet ovat sinisen sormivärin peitossa.

Rita: I wouldn't. I'll make you *blue*. (homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa; Jakso 2)

4.3.4.3 Kuva ja teksti ristiriidassa

Tähän luokkaan kuuluvien sanaleikkien humoristisuus perustuu tekstin ja kuvan ristiriidassa oleviin merkityssisältöihin (Van Baardewijk et al. 1988, 32, teoksessa Ritala 2010, 12). Edellisen sanaleikkiluokan tavoin myös tämä sanaleikkiluokka esiintyy yleensä toisen sanaleikkiluokan yhteydessä, ja näin oli myös oman aineistoni tapauksessa. Kuvan ja tekstin ristiriitaan perustuvia sanaleikkejä ei löytynyt sarjasta yhtä enempää.

Esimerkki 1

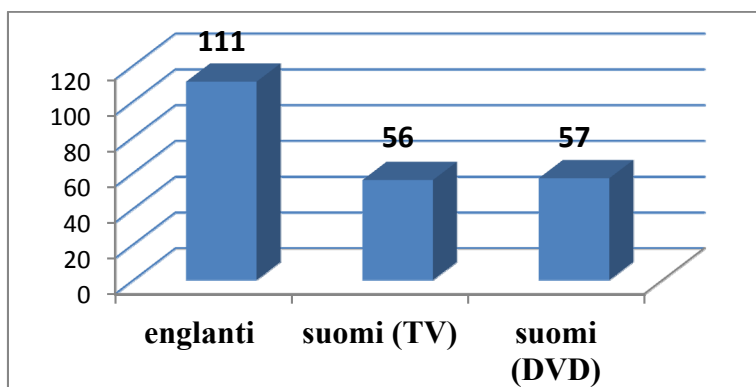
Michael juttelee poikansa George Michaelin kanssa tämän ihastuksesta serkkuaan Maebya kohtaan heidän ollessaan veneessä. Samalla kun Michael varoittaa George Michaelia kuvaannollisesti perheen tasapainon horjuttamisesta, eli veneen keikuttamisesta, vene alkaa keikkua oikeasti.

Michael: Se on side, joka kestää ikuisesti. Sitä *venettä ei pidä keikuttaa*. (polysemia + kuva ja teksti ristiriidassa, DVD-käännös; Jakso 13)

4.4 Sanaleikkityyppien esiintyminen aineistossa

Tässä luvussa esittelen tarkemmin lähdetekstistä ja kohdeteksteistä löytämiäni sanaleikkien ja yksittäisten sanaleikkiluokkien lukumääriä sekä lähdetekstin että kohdetekstien sanaleikkien suhteellisia osuuksia. Havainnollistan löydöksiäni taulukoiden ja kuvien avulla. Kolmannen tuotantokauden 13 jaksosta löytyi kaiken kaikkiaan 111 englanninkielistä sanaleikkiä. Suomenkielisistä TV-käännöksistä sanaleikkejä löytyi 56 kpl ja DVD-käännöksistä 57 kpl. Sanaleikeistä säilyi TV-käännöksissä 50 prosenttia ja DVD-käännöksissä 51 %, jolloin puolet sanaleikeistä ei siirtynyt käännösprosessissa. Vaikka sanaleikkien säilyvyysprosentti on kohdeteksteissä lähestulkoon sama, on kuitenkin otettava huomioon, että kääntäjät eivät suinkaan aina ole onnistuneet säilyttämään samoja sanaleikkejä.

Kaavio 1. Sanaleikkien kokonaismäärät lähdetekstissä ja kohdeteksteissä



Taulukko 1. Sanaleikkiluokkien esiintyminen lähdetekstissä (LT) ja kohdeteksteissä (KT) kappalemäärittäin ja sanaleikkiluokkien prosentuaaliset osuudet lähdetekstissä sekä säilyvyysprosentit kohdeteksteissä. Sanaleikit on numeroitu tutkielmani luvun 4 alalukujen mukaan siten, että alaluvun kaksi viimeistä numeroa vastaavat kyseisessä luvussa käsiteltyä sanaleikkiä. Esimerkiksi homofoniaa käsiteltiin luvussa 4.3.1.1, jolloin sen numero on 1.1.

Luokan numero	Luokka	LT (kpl)	LT %	KT (TV) (kpl)	KT (TV) %	KT (DVD) (kpl)	KT (DVD) %
3.1	Homonymia	25	22,5	8	32,0	10	40,0
3.1 + 4.2	Homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	6	5,4	1	16,7	1	16,7
3.1 + 2.2	Homonymia + sananmukaisuus	1	0,9	0	0,0	0	0,0
3.1 + 4.1	Homonymia + muunnellut sanonnat ja alluusiot	2	1,8	0	0,0	0	0,0
3.2	Polysemia	26	23,4	25	96,2	23	88,5
3.2 + 4.2	Polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	8	7,2	6	75,0	7	87,5
3.2 + 4.3	Polysemia + kuva ja teksti ristiriidassa	1	0,9	1	100,0	1	100,0
1.1	Homofonia	5	4,5	0	0,0	0	0,0
1.1 + 2.2	Homofonia + sananmukaisuus	1	0,9	0	0,0	0	0,0
1.1 + 1.2	Homofonia + paronymia	1	0,9	0	0,0	0	0,0
1.1 + 3.3	Homofonia + kaksikieliset sanaleikit	1	0,9	0	0,0	0	0,0
1.2	Paronymia	6	5,4	3	50,0	3	50,0
2.2	Sananmukaisuus	10	9,0	3	30,0	5	50,0
2.2 + 4.2	Sananmukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	0	0,0	1	+	1	+
2.1	Keksityt ja yhdistellyt sanat	13	11,7	6	46,2	4	30,8
4.1	Muunnellut sanonnat ja alluusiot	4	3,6	1	25,0	1	25,0
4.1 + 4.2	Muunnellut sanonnat ja alluusiot + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	1	0,9	1	100,0	1	100,0
	Yhteensä	111	100	56	50 %	57	51 %

Yllä olevasta taulukosta saa hyvän käsityksen siitä, mitkä sanaleikkiluokat ovat lisääntyneet, mitkä vähentyneet ja mitkä ovat säilyneet suurin piirtein samana. Yksittäisiä sanaleikkiluokkia lähdetekstistä löytyy kaiken kaikkiaan seitsemän, mutta yhdistelmät mukaan lukien lähdetekstin luokkien kokonaismääräksi muodostuu 16. TV- ja DVD-käännöksissä luokkia on 11.

Sanaleikkiluokkia on lähdetekstissä ja kohdeteksteissä yhteensä 17. Olen laskenut lähdetekstin sanaleikkien prosentuaaliset osuudet ja niiden säilyvyysprosentit kohdeteksteissä yhden desimaalin tarkkuudella. Taulukon alareunassa on vasemmalta oikealle lukiessa lähdetekstin sanaleikkien kappalemäärä ja kokonaismäärä prosenteissa ja vastaavat lukemat kohdetekstien osalta. Jos

kohdetekstistä on löytynyt sanaleikkityyppi, jota lähdetekstissä ei ole, olen merkinnyt sen plusmerkillä.

Tietyn sanaleikkiluokan sanaleikkien kappalemäärät vaihtelevat lähtötekstissä nollasta 26:een, TV-käännöksissä nollasta 25:een ja DVD-käännöksissä nollasta 23:een. *Polysemiaa* on esiintynyt eniten niin lähdetekstissä kuin kohdeteksteissäkin. Sen osuus lähdetekstin sanaleikeistä on 23,4 prosenttia ja sen säilyvyysprosentti on korkein⁷, peräti 96,2 TV-käännöksissä ja 88,5 DVD-käännöksissä. Toiseksi yleisin sanaleikkiluokka on *homonymia*, jota löytyy lähdetekstistä 25 kpl, TV-käännöksistä 8 kpl ja DVD-käännöksistä 10 kpl. *Homonymia* on toiseksi yleisin luokka myös kohdeteksteissä, vaikka sen säilyvyysprosentti ei ole kummassakaan käännöksessä järin korkea, TV 32 ja DVD 40 – yli puolet homonyymisistä sanaleikeistä siis häviää käännösprosessissa. Lähdetekstin kolmanneksi yleisin sanaleikkiluokka on *keksityt ja yhdistellyt sanat*, joita löytyy 13 kpl. Myös TV-käännöksissä niitä löytyy kolmanneksi eniten eli 6 kpl, jolloin säilyvyysprosentiksi tulee 46,2. DVD-käännöksissä kolmanneksi yleisimmän sanaleikkiluokan paikalla on *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*, jota löytyy 7 kpl. Lähdetekstissä *sananomukaisuutta* esiintyy neljänneksi eniten, 10 kpl. TV-käännöksissä *sananomukaisuutta* taas löytyy 3 kpl ja sen säilyvyys on 30 prosenttia, kun taas DVD-käännöksissä vastaavaa sanaleikkiä löytyy 5 kpl ja säilyvyys on jo hieman parempi, 50 prosenttia.

Yhdistelmäsanaleikkejä löytyy lähdetekstistä yhdeksän ja kohdeteksteistä viisi, joten yhdistelmät siirtyvät käännöksiin vain osittain. Yhdistelmissä esiintyy aina toisena luokkana joko *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*, *kuva ja teksti ristiriidassa*, *kaksikieliset sanaleikit*, *muunnellut sanonnat ja alluusiot*, *paronymia* tai *sananomukaisuus*. Näistä *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* esiintyy neljän muun sanaleikkiluokan kanssa eikä lainkaan yksinään. Sanaleikkejä, joissa se on toinen osapuoli, löytyi lähdetekstistä kaiken kaikkiaan 15 kpl, mutta sanaleikkejä, joissa toisena osapuolena on *kuva ja teksti ristiriidassa*, ei löytynyt koko aineistosta kuin yksi. Nämä kaksi sanaleikkiluokkaa vaikuttavat esiintyvän pääasiassa yhdessä toisen sanaleikkiluokan kanssa.

Sanaleikkien käännösprosentit vaihtelevat nollasta sataan, eli yhdenkään sanaleikkiluokan esiintymät kohdeteksteissä eivät ole ylittäneet saman sanaleikkiluokan esiintymiä lähdetekstissä. Poikkeuksena mainittakoon *sananomukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*, jota ei lähdetekstissä ole yhtään kappaletta, mutta molemmista käännösversioista löytyy 1 kpl.

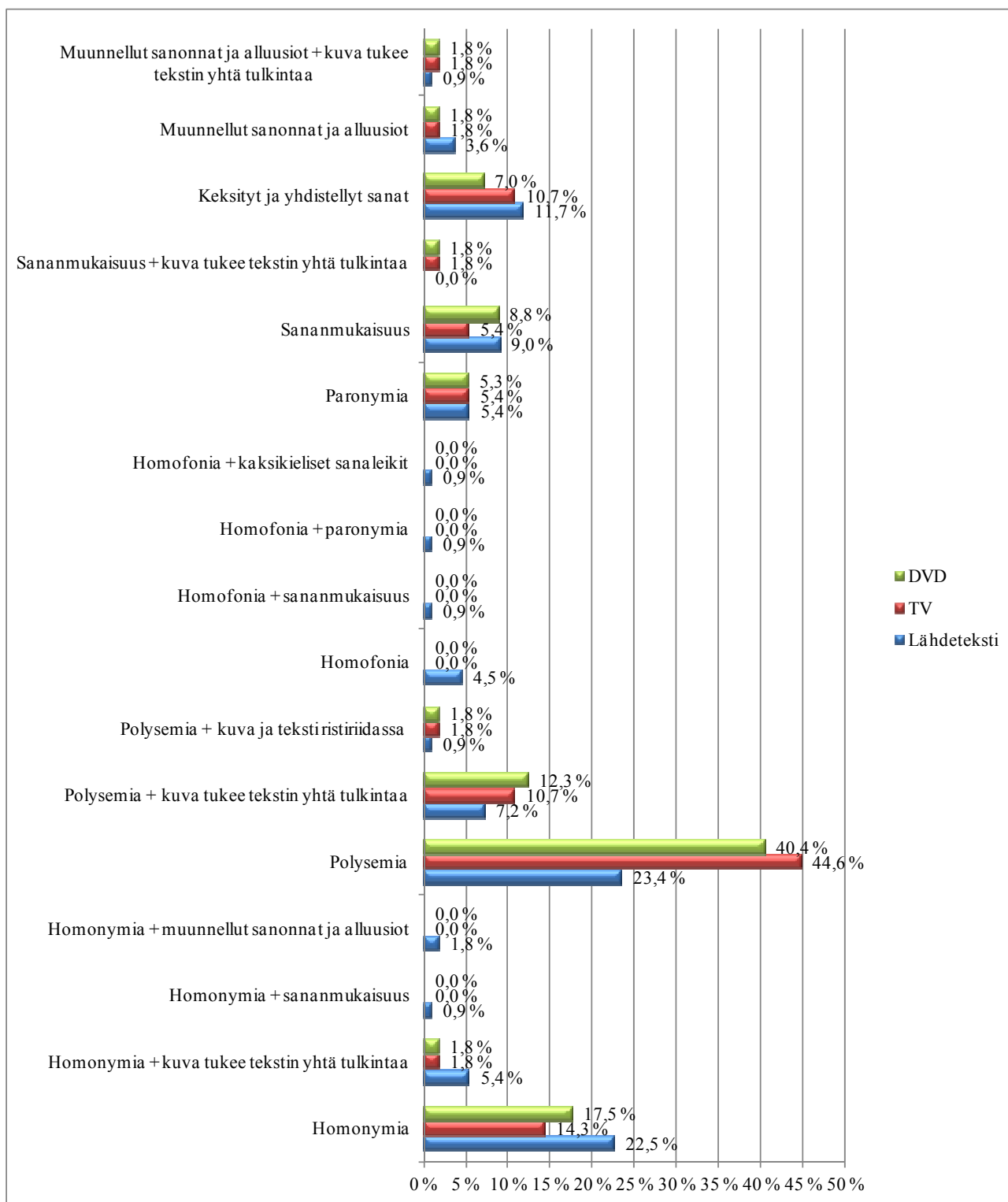
⁷ Korkein säilyvyysprosentti useammin kuin kerran esiintyvistä sanaleikkiluokista

Kohtalaisen hyvin (säilyvyysprosentti 50 tai yli) molemmissa käännöksissä säilyneitä sanaleikkiluokkia ei koko aineistossa ole kuin neljä, ja ne ovat *polysemia*, *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*, *polysemia + kuva ja teksti ristiriidassa* (näitä tosin oli vain yksi kpl) ja *paronymia*. Lisäksi myös *sananomukaisuuden* säilyvyysprosentti nousee DVD-käännöksissä 50:een. Tulokset viestivät, että vaikka kuvan voisi olettaa vaikeuttavan sanaleikin säilyttämistä käännöksessä, näin ei suinkaan aina ole. Lähdetekstistä löytyviä mutta molemmista suomennoksista puuttuvia sanaleikkiluokkia on kaikkiaan kuusi, ja ne ovat *homonymia + sananomukaisuus*, *homonymia + muunnellut sanonnat ja alluusiot*, *homofonia*, *homofonia + sananomukaisuus*, *homofonia + paronymia* ja *homofonia + kaksikieliset sanaleikit*. Kaikki käännösprosessissa kadonneet sanaleikkiluokat ovat siis *homofoniaa* lukuun ottamatta yhdistelmäsanaleikkejä.

Yllä oleva kadonneiden sanaleikkiluokkien lista kertoo lisäksi, että *homofonia* siirtyy huonosti lähdetekstistä käännöksiin. Viidestä homofoniasanaleikistä ei kohdeteksteissä ole säilynyt yhtäkään, ja säilyvyysprosentti on siis 0. Myös yhdistelmäsanaleikit, joissa homofonia on toisena osapuolena, kokevat samanlaisen kohtalon. Lisäksi kiinnitin huomiota siihen, että sanaleikkityyppiä *muunnellut sanonnat ja alluusiot* esiintyi lähdetekstissä odotettua vähemmän, vain 4 kpl. Sarjan dialogi ja visuaalinen puoli sisältävät useita alluusioita, mutta ne eivät silti ilmenneet riittävän selvästi sanaleikkienä, vaikka olivatkin osa sarjan huumoria. Jos edellä olevaan lukuun yhdistetään *muunnellut sanonnat ja alluusiot + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*, saadaan kokonaisluvuksi 5 kpl, jolloin näiden kahden luokan esiintyvyys lähdetekstissä on yhteensä vain 4,5 prosenttia. Molemmissa käännösaineistoissa *muunnelluista sanannoista ja alluusioista* säilyy vain neljännes. Koko aineiston ainoa luokkaan *muunnellut sanonnat ja alluusiot + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* kuuluva sanaleikki puolestaan säilyy molemmissa käännöksissä.

Sanaleikkien kappalemäärien ja säilyvyysprosenttien lisäksi laskin myös yksittäisten sanaleikkiluokkien suhteelliset osuudet kaikista lähdetekstin ja molempien kohdetekstien sanaleikeistä. Ne on kuvattu seuraavalla sivulla Kaaviossa 2 omina palkkeinaan.

Kaavio 2. Sanaleikkityyppien suhteelliset osuudet lähdetekstissä ja kohdeteksteissä



Tämä kaavio osoittaa, miten ylivoimaisesti yleisin *polysemia* on koko aineistossa. Lähdetekstissä *polysemian* suhteellinen osuus kaikista sanaleikeistä on noin 23 prosenttia, mutta molemmissa kohdeteksteissä sen osuus on jo yli 40 prosenttia. Toiseksi yleisin sanaleikkiluokka kaikissa aineistoissa on *homonymia*, jonka suhteellinen osuus lähdetekstistä on 22,5 prosenttia. Molemmissa käännöksissä sen osuus taas on hieman alle ja hieman yli 15 prosentin. Lähdetekstin

kolmanneksi yleisin sanaleikkiluokka suhteelliselta osuudeltaan on *keksityt ja yhdistellyt sanat*, joka on myös TV-käännöksissä kolmannella sijalla yhdessä luokan *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* kanssa. Myös DVD-käännöksissä *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* on kolmanneksi yleisin sanaleikkiluokka. Kaikkien näiden neljän suhteellinen osuus on hieman yli 10 prosenttia. Lähdetekstissä ja DVD-käännöksissä neljänneksi yleisin sanaleikkiluokka on *sananomukaisuus* ~9 prosentin osuudella. TV-käännösten neljänneksi yleisimmän sijan taas jakavat *paronymia* ja *sananomukaisuus* 5,4 prosentin osuudella. Suhteelliset prosenttiosuudet mukailevat siis melko tarkkaan yleisimpien sanaleikkiluokkien kappalemääriä.

Kaikkien muiden sanaleikkiluokkien suhteelliset osuudet koko aineistosta ovat joko 5,4 prosenttia tai alle sen. Yhdistelmäsanaleikkien suhteellinen osuus jää molemmissa käännöksissä monin paikoin nolnaan tai 1,8 prosenttiin. TV-käännöksissä taas suhteessa eniten on hävinnyt *homonymia* ja DVD-käännöksissä *keksityt ja yhdistellyt sanat*. Suhteessa eniten suomennoksissa ovat lisääntyneet *polysemia* ja *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*. Tämä vahvistaa Leppihalmeen (1997a, 3) toteamuksen, jonka mukaan polysemia on suomen kielessä yleinen sanaleikkiluokka, ja tulosten perusteella polysemia näyttäisi olevan myös yleisempi suomen kuin englannin kielessä. Muiden sanaleikkiluokkien suhteelliset osuudet vain pienenivät verrattuna osuuksiin, jotka niillä oli lähdetekstissä.

4.5 Vertailua muihin tutkimuksiin

Jotta tutkimukseni tulokset voisi asettaa paremmin jonkinlaiseen perspektiiviin, on hyvä tehdä vertailua myös aikaisempiin samaa aihepiiriä käsitelleisiin tutkimustuloksiin. Neljästä vertailukohteena olevasta tutkimuksesta kahden kielipari on sama kuin omassani ja kahdessa muussa kielipari on englanti-tanska ja ranska-suomi. Kolmessa tutkimuksessa analysoitavana on ollut englanninkielisen komediasarjan sanaleikkien säilyminen ja käännösratkaisut televisiotekstityksissä ja yhdessä tutkimuskohteena on ollut ranskankielisen sarjakuvan sanaleikkien kääntäminen.

Omasta aineistostani sanaleikkejä löytyi 111 kpl, joista TV-käännöksissä säilyi 56 kpl eli 50 % ja DVD-käännöksissä 57 kpl eli 51 %. Ahmed Ahne -sarjakuvien sanaleikkien kääntämistä tutkineen Tuhkasen (1999, 59) ranskankielisestä lähdetekstistä sanaleikkejä löytyi huimat 702 kpl, joista käännöksiin siirtyi 432 kpl eli 61,5 prosenttia. Hanna Kinnunen (2003, 32) puolestaan tutki sanaleikkien kääntämistä amerikkalaisessa komediasarjassa *Frasier*, ja hänen aineistostaan sanaleikkejä löytyi hieman omaani vähemmän eli 93 kpl. Niistä säilyi YLEn käännöksissä 58 kpl

eli 62,6 prosenttia. Kinnunen (emt. 73) teki lisäksi omat vaihtoehtoiset käännöksensä, jolloin käännösprosentti nousi merkittävästi – aina 91,5 prosenttiin. Tutkimusaineistoni sanaleikkien suurta esiintymistiheyttä kuvastaa se, että aineistoni käsitti ainoastaan 13 reilun parinkymmenen minuutin mittaista jaksoa, joista löytyi silti enemmän sanaleikkejä kuin Kinnusen 60:stä melko samanmittaisesta jaksosta. Ritala (2010, 42) tutki sanaleikkien suomenkielisiä tekstityksiä televisiosarjassa *Sex and the City*, jonka englanninkielisestä lähtötekstistä sanaleikkejä löytyi 285 kpl. Käännökseen niistä oli siirtynyt 165 kpl eli 57,9 prosenttia (emt. 42).

Henrik Gottlieb (1997) tarkasteli tutkimuksessaan englanninkielisen *Carrot's Commercial Breakdown* -sarjan sanaleikkien säilyvyyttä Tanskan TV2:ssa esitetyn jakson tanskankielisissä tekstityksissä. Lähdetekstistä sanaleikkejä löytyi 51 kpl, joista käännöksessä säilyi 26 kpl eli suurin piirtein 50 prosenttia. Myös Gottlieb teki omat vaihtoehtoiset käännöksensä, joissa säilyvyysprosentti oli huomattavan korkea, 94,2 prosenttia. Kuten totesin jo luvussa 3.1, Gottlieb (emt. 226) uskoo *lähes kaikkien* sanaleikkien olevan käännettävissä, ja myös hänen oman tutkimuksensa tulokset tukevat tätä ajatusta. On kuitenkin täysin sanaleikin sisällöstä, kääntäjän ammattitaidosta, motivaatiosta sekä tila- ja aikarajoitteista kiinni, onnistutaanko kaikki tietyn ohjelman sanaleikit kääntämään. Siinä missä tavallisella TV-kääntäjällä on hyvin rajallinen määrä aikaa paneutua yksittäisen sanaleikin kääntämiseen, tutkimusta varten sanaleikkejä kääntävällä aikaa saattaa olla huomattavasti enemmän käytössään. On siis hyvin todennäköistä, että juuri esimerkiksi tiukkojen palautusaikataulujen vuoksi av-kääntäjien saavuttama säilyvyysprosentti sanaleikkien osalta on pääasiassa lähempänä 50:tä kuin 100:aa. Sanaleikkien kääntäminen onkin kuin oivaltavaa sanankäyttöä hyödyntävä taidemuoto, joka ei voi onnistua epäsuotuisissa olosuhteissa.

Kaikissa edellä mainituissa tutkimuksissa sanaleikkien säilyvyysprosentti on korkeampi kuin omassani. Tutkimukseni tulos vastaa silti yllättävänkin tarkasti lähtökohtaisia odotuksiani, joiden mukaan noin puolet sanaleikeistä säilyy ja puolet katoaa. Tämä oletus taas perustui Ritalan (2010) tutkimustuloksiin, joihin perehdyin ennen oman tutkimukseni aloittamista. Yllättävää on sekin, että aineistoni TV- ja DVD-käännösten sanaleikkien lukumäärä ja säilyvyysprosentti on lähes sama. Oletin, että Mari Hallivuoren työstämien TV-käännösten jälki olisi hieman onnistuneempaa ja yhdenmukaisempaa sekä sanaleikkien säilyvyysprosentti ainakin jossain määrin suurempi kuin viiden kääntäjän tekemissä DVD-käännöksissä. Ajatukseni perustui alalla yleisesti vallinneeseen tilanteeseen, sillä freelancer-kääntäjillä on pääsääntöisesti tiukemmat työaikataulut ja matalampi palkka, jolloin heillä ei välttämättä ole samaa motivaatiota yrittää keksiä onnistuneita käännösratkaisuja verrattuna hyväpalkkaiseen TV-kääntäjään. Lisäksi oletin käännösten

yhdenmukaisuuden kärsivän, koska jaksoja on kääntänyt useampi henkilö. DVD-kääntäjillä oli kuitenkin jopa useammassa paikassa parempia käännösratkaisuja kuin Mari Hallivuorella. Tämän perusteella ei siis voida yksioikoisesti olettaa kääntäjien tinkivän käännöstensä laadusta (mahdollisesti) heikommassa työolosuhteissa. Palaan TV- ja DVD-aineistojen käännösratkaisuihin vielä tarkemmin seuraavassa luvussa.

Yksittäisten sanaleikkiluokkien määriä lähdetekstissä ja kohdeteksteissä vertaillen voidaan todeta, että Tuhkasen (1999, 62) tutkimuksessa *sanontojen polysemia* oli ehdottomasti lähdetekstin yleisin sanaleikkiluokka, sen osuus oli 31,7 prosenttia. Myös kohdetekstissä *sanontojen polysemia* oli yleisin sanaleikkiluokka, ja sen osuus sanaleikkien kokonaismäärästä oli noussut 39,6 prosenttiin. Kinnusen (2003, 73) tutkimuksen yleisin sanaleikkiluokka lähde- ja kohdetekstissä oli puolestaan leksikaalinen homonymia, jota löytyi lähdetekstistä 33,3 prosenttia, YLE:n käännöksestä 22,6 prosenttia ja Kinnusen käännöksestä 34,4 prosenttia. Ritalan (2010, 43) aineistossa lähdetekstin yleisin sanaleikkiluokka oli *polysemia* 18,9 prosentin osuudella. Vastaavasti suomenkielisessä aineistossa yleisimmäksi nousi *polysemia*, jota löytyi 16,4 prosenttia. Gottliebin (1997) aineistossa taas *homonymia* vei isoimman osuuden lähdetekstissä eli 58,8 prosenttia, ja se oli yleisin sanaleikkiluokka myös TV2:n käännöksessä 73,1 prosentin osuudella. Gottliebin omassa käännösversiossa *homonymiaa* löytyi myös eniten eli 71,4 prosenttia.

Pro gradu -tutkielmani tulos vastaa siis yleisimmän sanaleikkiluokan osalta ensisijaisesti Ritalan (2010) ja Tuhkasen (1999) tuloksia. Oman aineistoni yleisin sanaleikkiluokka *polysemia* sisälsi niin *polysemian* kuin *sanontojen polysemiankin*, ja sitä löytyi lähdeaineistosta 23,4 prosenttia, kun kohdeteksteissä sen osuus oli noussut jo yli 40 prosenttiin. Toisaalta lähdetekstissäni vahvasti toiseksi 22,5 prosentin osuudella tuli *homonymia*, joka oli yleisin sanaleikkiluokka sekä Kinnusen (2003) että Gottliebin tutkimuksissa (1997). Voidaankin ajatella, että *polysemia* ja *homonymia* ovat pääsääntöisesti melko yleisiä sanaleikkiluokkia. Tämä ei kuitenkaan ole aina ehdoton totuus, sillä Tuhkasen (1999, 62) lähdetekstissä *homonymiaa* esiintyi vain 0,5 prosenttia. Myöskään Ritalan (2010, 43) lähdetekstistä *homonymiaa* ei löytynyt kuin kahdeksan prosenttia, mutta se oli silti neljänneksi yleisin sanaleikkiluokka.

Muita tutkimukseni tuloksia vertailen vielä Ritalan (2010) ja Tuhkasen (1999) tuloksia vasten, koska heidän tutkimusasetelmansa ja sanaleikkiluokkien jaottelunsa ovat edellä mainituista lähimpänä omaani. Tutkimusten pääluokkien määrät kuitenkin eroavat toisistaan, sillä Tuhkaselta (emt. 62) niitä löytyy 14, Ritalalta (emt. 43) 13 ja minulta 9. Lisäksi aineistossani on saman lähdetekstin kaksi eri suomennosta, heillä taas puolestaan vain yksi. Tämä ei kuitenkaan vaikeuta

vertailua, vaan korkeintaan tarjoaa laajemman perspektiivin tulosten keskinäistä vastaavuutta ja johdonmukaisuutta tarkastellessa.

Tutkimusaineistoni sanaleikkiluokkien määrä supistui lähdetekstin yhdistelmäsanaleikit sisältäneistä 16 luokasta TV- ja DVD-käännösten 11 sanaleikkiluokkaan. Ritalan (2010, 47) lähdetekstissä sanaleikkiluokkia löytyi yhdistelmäsanaleikit mukaan lukien 27 ja kohdetekstistä 22. Tuhkanen (1999) ei ole eritellyt yhdistelmäsanaleikkien lukumääriä, joten hänen aineistonsa osalta vertailua ei voida suorittaa.

Lähdetekstien toiseksi yleisin sanaleikkiluokka kappalemäärältään ja suhteelliselta osuudeltaan on Tuhkasella (1999, 62) *polysemia*, Ritalalla (2010, 43, 47) *sananomukaisuus* ja minulla *homonymia*. Vastaavasti käännösten osalta Tuhkanen (emt. 62) toiseksi yleisimmäksi sanaluokaksi nousee *paronymia*, mutta Ritalalla (emt. 43, 47) toisena säilyy *sananomukaisuus*. Oman aineistoni molemmissa käännöksissä toiseksi yleisin luokka on lähdetekstin tavoin *homonymia*. Kolmanneksi yleisin sanaleikkiluokka kappalemäärältään ja suhteelliselta osuudeltaan on Tuhkanen (1999, 62) lähdetekstissä *homofonia*, Ritalan (2010, 47) lähdetekstissä taas *muunnellut sanonnat ja alluusioid* ja omassa aineistossani *keksityt ja yhdistellyt sanat*. Suomenkielisten aineistojen osalta vastaavat sanaleikkiluokat ovat Tuhkasella (emt. 62) *sananomukaisuus*, Ritalalla (emt. 47) *muunnellut sanonnat ja alluusioid* ja oman aineistoni TV-käännöksissä *keksityt ja yhdistellyt sanat* sekä *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*. Myös DVD-käännöksissä *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* on kolmanneksi yleisin. Niin Tuhkanen aineistossa kuin oman aineistoni TV-käännöksissäkin lähdetekstin kolmannella sijalla olleen sanaleikkiluokan rinnalle tai edelle käännöksissä nousevat siis polysemiaan perustuvat sanaleikit. Tämän vertailun perusteella ainakin *muunnellut sanonnat ja alluusioid* sekä *keksityt ja yhdistellyt sanat* näyttävät kääntyvän paikoittain kohtalaisen hyvin toiselle kielelle. Oma aineistoni antaa myös viitteitä siitä, että polysemia todellakin lisääntyy tekstissä käännettäessä sanaleikkejä englannista suomeksi.

Kuten edellisessä luvussa jo mainitsin, aineistoni lähdetekstiin verrattaessa käännöksissä suhteellisesti eniten ovat lisääntyneet *polysemia* ja *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*. Yksikään tutkimukseni sanaleikkiluokista ei kuitenkaan lisääntynyt kappalemäärältään suhteessa lähdetekstiin. Tuhkanen (1999, 64) aineistossa suhteessa eniten lisääntyivät *sanontojen polysemia*, *sananomukaisuus* ja *paronymia*. Ritalan (2010, 47) tekstissä taas eniten lisääntyivät *sanontojen polysemia*, *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* ja *sananomukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*. Myös tämä vertailu osoittaa, että polysemiaan perustuvat sanaleikit yleistyvät käännettäessä sanaleikkejä englannin kielestä suomen kieleen.

Tuhkasen sarjakuva-aineiston (1999, 62) käännöksissä suhteellisesti eniten hävinneitä sanaleikkiluokkia ovat *homofonia*, *homonymia* sekä *yhdistellyt sanonnat ja termit*. Ritalan (2010, 47) aineistossa suhteellisia osuuksia verrattaessa huonoiten käännöksiin taas ovat siirtyneet *homofonia*, *homonymia* ja *sanontojen homonymia*. Oman aineistoni TV- ja DVD-käännöksissä suhteellisesti eniten hävisivät *homofonia*, *homonymia* ja *homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*. Pelkästään DVD-käännöksiä tarkastellessa eniten hävinneiden joukossa ovat myös *keksityt ja yhdistellyt sanat*. Nämä kolmen tutkimuksen tulokset siis tukevat aikaisempaa johtopäätöstäni, jonka mukaan *homofonia* siirtyy yleisesti ottaen huonosti kielestä toiseen. Tämä taas juontaa varmastikin siitä, että kielten väliset erot ovat yleensä suuria, ja niinpä juuri tietyn sanaleikin kääntäminen tilanteeseen sopivalla kohdekielen homofonisella sanaleikillä on vaikeaa. Lisäksi myös *homonymia* näyttää olevan vaikeasti siirrettävissä käännökseen. Omat tulokseni vastaavatkin homonymian osalta melko hyvin Ritalan (2010, 43) tuloksia, sillä siinä missä hänen aineistossaan homonymiasta säilyi noin neljännes käännöksissä, omissa käännösaineistoissani säilyvyys oli 30–40 prosentin luokkaa.

5 KÄÄNNÖSSTRATEGIOIDEN ANALYYSI

5.1 Tämän tutkimuksen käänösstrategiat

Dirk Delabastitan (1996) sanaleikkiluokittelun lisäksi hyödynnän analyysini pohjana myös hänen sanaleikkien kääntämiseen listaamiaan (emt. 134) käänösstrategioita. Samoja strategioita pro gradu -tutkielmassaan on hyödyntänyt myös Ritala (2010), mutta Ritala on eritellyt strategian *sanaleikki* → *sanaleikki* vielä kahteen eri luokkaan sen mukaan, onko sanaleikki käännetty saman luokan sanaleikillä vai toisen luokan sanaleikillä. Omassa luokittelussani kaikki käänösstrategian *sanaleikki* → *sanaleikki* edustajat ovat samassa luokassa, mutta esittelen silti esimerkkejä sanaleikeistä, jotka on käännetty vastaavan luokan sanaleikillä, ja sanaleikeistä, jotka on käännetty toisen luokan sanaleikillä. Delabastitan (1996, 134) käänösstrategioita on kahdeksan, mutta niistä pois jäi ensinnäkin *toimitukselliset tekniikat*, koska niiden hyödyntäminen televisiotekstityksissä ei käytännössä ole mahdollista. Lisäksi pois jäivät kompensatiota varten käytettävät käänösstrategiat *ei-sanaleikki* → *sanaleikki* ja *nolla* → *sanaleikki*, koska kääntäjät eivät hyödyntäneet niitä tutkimusaineistossani kertaakaan.

Delabastitan (1996, 134) käänösstrategioista käytössäni on siis viisi, mutta koska yhden aineistossani esiintyvän sanaleikin käänöksessä yhdistyvät *sanaleikki* ja *retorinen tehokeino*, on strategioita yhdistelmä mukaan lukien kuusi. Delabastitan (emt. 134) strategiat ovat siis *sanaleikki* → *ei-sanaleikki*, *sanaleikki* → *vastaava retorinen tehokeino*, *sanaleikki* → *nolla* sekä *sanaleikki LT* → *sanaleikki KT*. Olen nimennyt ne omassa työssäni hieman eri tavoin, jotta strategian sisältö aukeaisi lukijalle paremmin.

Seuraavissa alaluvuissa esittelen esimerkkejä jokaisesta käänösstrategiasta. Olen myös nimennyt lähdetekstin ja kohdetekstien esimerkeissä esiintyvät sanaleikkiluokat ja jakson, josta esimerkki on poimittu. Lisäksi olen kursivoinut ilmauksen, johon hauskuus perustuu, ja avannut hieman sanaleikin sisältöä niissä tapauksissa, joissa olen kokenut sen kertovan sanaleikin merkityksen lukijalle paremmin. Ainoastaan yhden aineistoni sanaleikin kohdalla kääntäjä on käyttänyt samanaikaisesti kahta eri käänösstrategiaa, ja ne ovat *korvaava kohdekielen sanaleikki* + *retorinen tehokeino*. Koska yhdelle kyseisen luokan käänösstrategialle on tarpeetonta luoda omaa alalukuaan, esittelen sen kohdassa 5.1.1, jossa on esimerkkejä toisesta samaisesta käänösratkaisussa esiintyvistä strategista.

5.1.1 Korvaava kohdekielen sanaleikki

Tätä strategiaa käytettäessä lähdekielen sanaleikki korvataan kohdekielessä sanaleikillä, joka muistuttaa mahdollisimman paljon lähdekielen sanaleikkiä. Sanaleikin lingvistinen mekanismi, muoto, merkitys tai tekstuaalinen funktio voi kuitenkin erota jossain määrin alkuperäisestä. (Delabastita 1993, 192; 1996, 134.) Kohdekielinen sanaleikki voi siis vastata lähdekielen sanaleikkiä joko täysin, osittain tai ei lainkaan, ja sanaleikkiluokka voi joko pysyä samana tai muuttua. Esittelen ensimmäiseksi kolme esimerkkiä sanaleikeistä, jotka on käännetty samaan luokkaan kuuluvalla sanaleikillä, ja sen jälkeen kolme sanaleikkiä, jotka on käännetty eri luokkaan kuuluvalla sanaleikillä.

Esimerkki 1

Tobias kättää G.O.B.:lta mahdollisuutta osallistua tämän taikatemppuun, jonka nimi on mahtipontisesti *protestacular*.

Tobias: I so very much would like to be in your prostate-ticular. As your look-alike.
TV, Tobias: Haluaisin mukaan *protestilluusion*, kaksoisolentonasi. (LT keksityt ja yhdistellyt sanat → KT; Jakso 2)

Esimerkki 2

Tobiaksen päänahkaan istutetut hiussiirteet vuotavat pahasti verta, ja muu perhe kauhistelee veristä päätä. Tobiaksen puheista on taas löydettävissä tuhmempi puoli.
Tobias: No, no, no, no. I-I was scared too, but I realized it was of being a leading man.
Oh, I can just taste those *meaty* leading man *parts* in my mouth.
DVD, Tobias: Voin jo maistaa *lihakkaat pääroolit*.
(LT polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa → KT; Jakso 2)

Esimerkki 3

Bluthien asianajaja Bob Loblaw varoittaa perhettä yrityksessä olevasta vakoilijasta. Epäilyksen kohteeksi joutuu Michaelin englantilainen tyttöystävä Rita, johon Lucille viittaa kaksimielisellä kommentillaan.
Bob Loblaw: And you need to find that leak and *plug* it. Your father said that he was set up by a British syndicate. Maybe you should look for somebody English.
Lucille: I think Michael's already *plugged* our leak.
DVD, Bob Loblaw: Vuoto on löydettävä ja estettävä. Isäsi sanoi, että hänet lavasti brittisyndikaatti. Ehkäpä pitäisi etsiä jotakuta englantilaista.
DVD, Lucille: Luulen Michaelin jo *hoidelleen* vuotomme. (LT polysemia → KT; Jakso 5)

Esimerkki 4

Buster lyö Michaelin tyttöystävän Ritan tajuttomaksi säikähtäessään tämän repussa olevaa hyljehahmoa. Tobias iloitsee Busterin vihdoin käsitellessä hyljetraumaansa. Ilmaus *act break* viittaa televisio-ohjelmien draamankaarta leikkaaviin taukoihin, eli kohtiin joihin mainoskatkot asettuvat. Tässä sanaleikissä tajuttomuus nähdään siis taukona.
Tobias: Hey, talk about cathartic. Now that's an *act break*.
TV, Tobias: Varsinainen katarsis. Siinä vasta *katkon* paikka. (LT sananmukaisuus → KT polysemia; Jakso 3)

Esimerkki 5

Buster on löytänyt oikean isänsä Oscarin hiippailemasta Lucillen ja Busterin asunnosta. Buster innostuu nähdessään isänsä, mutta Oscar ei ole palannut poikansa takia vaan etsii marihuanakätköään.

Oscar: Well, you know me. I could never leave a little *bud* behind.

DVD, Oscar: Tunnet minut. En voinut jättää *aarrettani*.

(LT homonymia → KT polysemia; Jakso 7)

Esimerkki 6

Bluthit osallistuvat harjoitus oikeudenkäyntiin ennen George Bluthin varsinaista oikeudenkäyntiä. Oikeussalissa on aasialaisista muusikoista koostuva yhtye. *Hung* on siis sukunimi, mutta viittaa myös hyvin varusteltuun mieheen. Ilmauksessa on toinenkin sanaleikki, mutta sen käännös ei vastaa tähän hakemaani esimerkkiä.

Teksti kyltissä: William *Hung* & His Hung Jury

DVD, Planssi: William *Vehje* & Vehkeilevät valamiehet

(LT homonymia → KT polysemia; Jakso 10)

5.1.3 Identtinen sanaleikki

Esimerkki 1

G.O.B. esittää Irakissa paikalliselle yleisölle taikatemppuja ja sohaisee muurahaispesää käyttäessään Yhdysvaltain silloiseen presidenttiin viittaavaa sanaa.

G.O.B.: And now I would like to behold one of the late great Jesus' biggest illusions, The Burning *Bush*.

Yleisö huutaa: Burn Bush, burn Bush, burn Bush, burn Bush...

DVD, G.O.B.: Palava puska.

Yleisö: Puska? Palava *Bush*? Polttakaa *Bush*! Polttakaa *Bush*! (LT homonymia; Jakso 12)

Esimerkki 2

Michael ja Rita ovat elokuvayhtiön järjestämällä kiertoajelulla. Sanaleikin hauskuus perustuu erisnimeen *Tantamount Studios*, jossa yhdistyvät alluusio *Paramount Studios* ja sana *tantamount*, joka on suomeksi yhtä kuin 'merkitä samaa'/'olla sama asia'.

Kertoja: And later, Michael and Rita were on the Tantamount Studios tour.

DVD, Kertoja: Myöhemmin Michael ja Rita olivat kiertämässä Tantamountin studioilla. (LT muunnellut sanonnat ja alluusioid; Jakso 5)

Esimerkki 3

Bob Loblaw esittelee perheelle Georgen "sijaisena" esiintyvän miehen. Oikeasti sijaisen sukunimi on Mittleman, mutta kääntäjä on kirjoittanut sen muotoon Middleman. Joko kääntäjä ei siis ole huomannut oikeaa kirjoitusasua tai hän on pyrkinyt tarkoituksella välittämään sanaleikin idean katsojalle muuttamalla nimen eri muotoon.

Bob Loblaw: Oh, yes, this Larry *Mittleman*. He's your father's surrogate.

DVD, Bob Loblaw: Ai niin. Tämä on Larry *Middleman*, isänne sijainen.

(LT homofonia; Jakso 3)

5.1.4 Retorinen tehokeino

Delabastita (1993, 207–208) mieltää retosen tehokeinon *ei-sanaleikin* alakategoriaksi. Retorisen tehokeinon käyttö eroaa kuitenkin *ei-sanaleikistä* siten, että tätä strategiaa hyödyntäessään kääntäjä on halunnut tuoda esiin sen, että hän on huomannut lähdetekstin sanaleikin, ja pyrkii retorisen tehokeinon avulla luomaan vastaavanlaisen vaikutelman kuin lähdetekstissä. Retorisiksi tehokeinoiksi luetaan assonanssi, allitteraatio, toisto, monitulkintainen ilmaisu, kuvakieli, riimi, ironia, paradoksi, alluusio tai jokin muu vastaava. Omassa aineistossani kääntäjät turvautuivat hyvin harvoin retorisen tehokeinon käyttöön sanaleikin jäädessä kääntämättä. Se on harmillista, koska retorisen tehokeinon avulla käännöksestä saa monesti eläväisemmän verrattuna pelkän *ei-sanaleikin* käyttöön käännösstrategiana.

Esimerkki 1

Michael tervehtii ostoksilta palaavaa Lindsayya ja tyttöystäväänsä Ritaa. Rita on henkisesti jälkeenyönyt, mutta Michael ei tiedä sitä. Lähdekielen sanaleikin hauskuus perustuu homofoniseen yhteyteen sanojen *dum* ja *dumb* välillä.

Michael: Hey, hello. Well, look at you two, Tweedle Dee, Tweedle *Dum*.

TV, Michael: *Majakka ja perävaunu*.

(LT homofonia → KT retorinen tehokeino: alluusio; Jakso 6)

Esimerkki 2

George Bluthin kaksoisveli Oscar piiloutuu G.O.B.:n taikahäkkiin, jonka kansi osuu Oscaria takaraivoon lyöden tämän tajuttomaksi. Hauskuus piilee *lid*-sanan monitulkintaisuudessa, sillä se viittaa kannen lisäksi myös marihuanaa tarkoittavaan slangisanaan.

Kertoja: Oscar never got a chance to hide behind the mirror. Although, it wasn't the first time he'd been knocked out by a powerful *lid*.

DVD, Kertoja: Hän oli tosin ollut ennenkin *taju kankaalla*.

(LT homonymia → KT retorinen tehokeino: idiomi; Jakso 7)

Esimerkki 3

Michael yrittää päästä käsiksi brittiläisen kauppakamarin asiakirjoihin, ja virkailija yrittää vihjailla olevansa lahjottavissa.

Ian: Perhaps if you're willing to *lose 20 pounds*.

TV, Ian: No jos suostutte *kaivamaan kuvettanne*.

(LT polysemia → KT retorinen tehokeino: idiomi; Jakso 2)

5.1.5 Ei-sanaleikki

Lähdetekstin sanaleikeistä puolet oli korvattu kohdeteksteissä ilmauksilla, jotka eivät sisällä lainkaan sanaleikkiä. Tätä strategiaa käyttäessään kääntäjä onnistuu silti säilyttämään ilmauksessa sanaleikin molemmat merkitykset taikka vain toisen. On myös mahdollista, että kääntäjä kääntää

sanaleikin siten, että kumpikaan sen alkuperäisistä merkityksistä ei ole tunnistettavissa. (Delabastita 1996, 134.)

Esimerkki 1

G.O.B. aikoo esittää oikeustalon edustalla taikatemppun ja on yrittänyt saada oikeuksia tempun nimelle.

G.O.B.: I couldn't get the rights to "Free Bird.". I'm thinking about calling it "Free..." I don't know, "Chicken."

TV, G.O.B.: En saanut siihen laillisia oikeuksia. Taidan antaa sille nimen "Vapaa pelkuri". (LT polysemia; Jakso 2)

Esimerkki 2

George on napannut auton, jolla on ollut tarkoitus siirtää perheen mökki tontilta toiselle. Michael on ollut mökkeilemässä poikansa kanssa ja herää mökistä sen liikkuesssa. Sanaleikin hauskuus piilee sanonnan *go south* konkreettisen ja kuvaannollisen (= mennä pieleen) merkityksen eroissa. Tässä sanaleikin merkitys avautuu myös kuvan tukiessa sen tiettyä tulkintaa.

Kertoja: But Pop-Pop had other plans. And Michael awoke to find his camping trip *going south*.

DVD, Kertoja: Kun Michael heräsi, hän tajusi retken menneen pieleen. (LT polysemia; Jakso 2)

Esimerkki 3

Tobias on ottanut hiussiirteitä voidakseen esiintyä G.O.B.:n taikatemppussa ja haluaa mainostaa itseään G.O.B.:lle. Sanaleikin idea piilee sanan *plug* monitulkintaisuudessa, sillä se tarkoittaa hiussiirteen lisäksi myös jonkin mainostamista. Kyseistä sanaa käytetään siis myös verbinä.

Tobias: G.O.B., I know you're looking for a twin for your illusion, and there's somebody I'd like to *put in a plug* for. Uh, correction— make that 4,000 plugs.

DVD, Tobias: Tiedän, että etsit kaksoisolentoa taikatemppuasi varten. Haluaisin suositella jotakuta. Korjaus, suosittelen aika joukkoa. (LT homonymia + sananmukaisuus; Jakso 2)

5.1.6 Poisto

Poiston tapauksessa sanaleikki jätetään kokonaan käännöksestä pois (Delabastita 1996, 134).

Poistettavan alueen laajuus voi vaihdella sanonnasta tai lauseesta jopa kokonaiseen puheenvuoroon tai dialogin osaan (Delabastita 1993, 209–210). Aineistoni DVD-käännöksissä ei turvauduttu kertaakaan poistoon, mutta TV-käännöksissä sitä hyödynnettiin kuusi kertaa.

Esimerkki 1

Lindsay ja Michael ovat saapuneet oikeustalolle seuraamaan G.O.B.:n taikatemppua.

Lindsay: A big turnout.

Michael: I think a lot of people are probably here for the free chicken.

Teksti mainoskyltissä: *FREE CHICKEN* (kyltti jätetty kääntämättä)

TV, Lindsay: Paljon väkeä.

Michael: Moni varmaan luulee saavansa ilmaista kanaa.

(LT polysemia; Jakso 2)

Esimerkki 2

Michael selaa isänsä vanhanaikaista tietokonetta omassa toimistohuoneessaan, ja näytölle ilmestyy kyseenalaista tekstiä.

Teksti tietokoneen näytöllä: Nellie *Conslutant*

TV: –

(LT keksityt ja yhdistellyt sanat; Jakso 11)

Esimerkki 3

Michaeliin osuu Orange Countyn englantilaisalueella kadun yli lentävä Maija Poppanen -nukke, ja aihe päättyy televisiouutisiin. Lähdekielen sanaleikin hauskuus perustuu Mary Poppins -hahmon ja bloody mary -juoman nimien yhdistymiseen.

Teksti uutislähetyksessä: Bloody Mary – FOX 6

TV: –

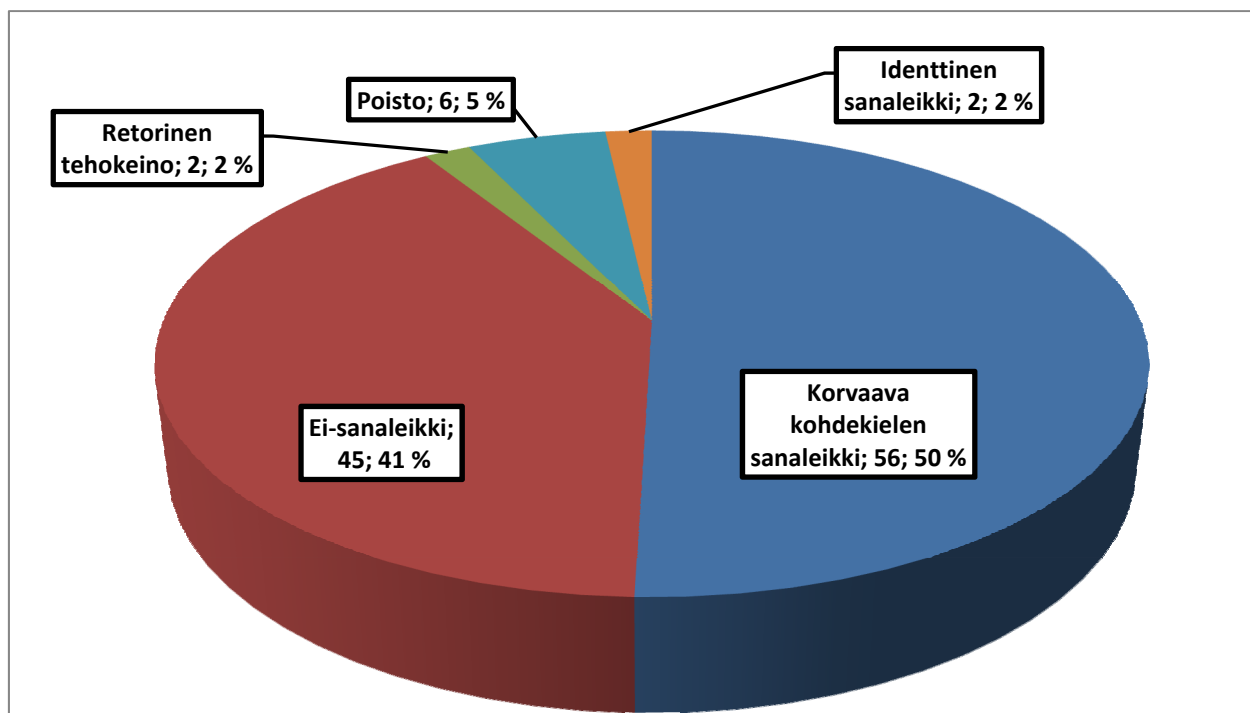
(LT homonymia + muunnellut sanonnat ja alluusiot; Jakso 2)

5.2 Käännösstrategioiden esiintyminen aineistossa

Tässä luvussa esittelen molemmissa suomenkielisissä käännösaineistoissa käytettyjä käännösstrategioita ja analysoin niiden esiintymiä koko käännösaineiston suhteellisina osuuksina sekä kappalemäärittäin tietyn sanaleikkiluokan käännöksissä. Lisäksi tarkastelen tiettyjen sanaleikkityyppien kääntämiseen yleisimmin käytettyjä käännösstrategioita. Havainnollistan käännösstrategia-analyysiäni neljän eri kaavion avulla.

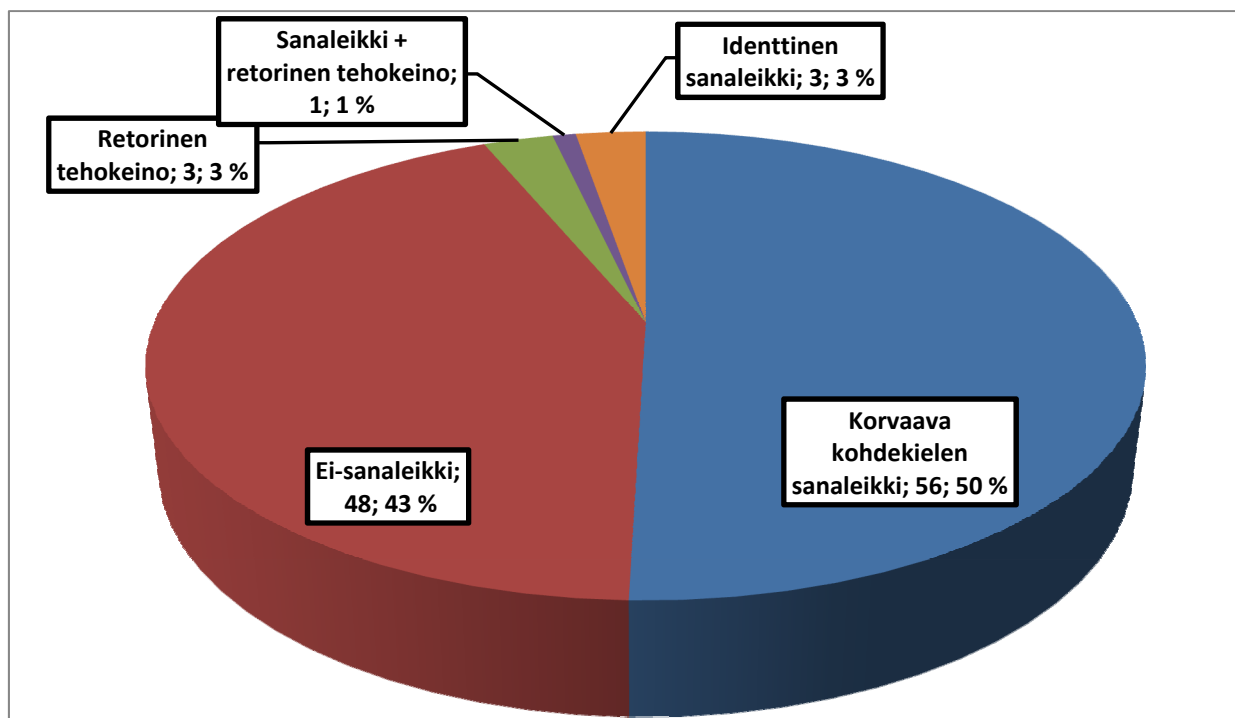
Molemmissa käännöksissä oli yhtä monta käännösstrategian esiintymää kuin lähtötekstissä sanaleikkejä eli 111 kappaletta. Mari Hallivuoren TV-käännöksissä käytettiin jokaista luvussa 5.1 mainitsemistani viidestä käännösstrategiasta, ja Kaavio 3 esittää niiden suhteellisia osuuksia. Kaavion perusteella voidaan todeta suosituimman käännösstrategian olevan korvaava kohdekielen sanaleikki. Korvaava sanaleikki voi olla siis joko saman tai jonkin toisen sanaleikkiluokan edustaja, ja niitä on löytynyt aineistosta 56 kappaletta, mikä on suhteelliselta osuudeltaan 50 prosenttia kaikista käytetyistä käännösstrategioista. Seuraavaksi yleisin käännösstrategia taas on ei-sanaleikki, jota löytyi TV-käännöksistä kaikkiaan 45 kpl eli 41 prosenttia. Sanaleikin poistoon Hallivuori on turvautunut kuusi kertaa, mikä tarkoittaa 5 prosentin osuutta koko aineistosta. Poistetuista sanaleikeistä viisi esiintyi tekstinä kuvaruudulla, joten Hallivuori on kenties kokenut tekstin kääntämisen olevan toissijaista puheen rinnalla. Mielestäni poistetut sanaleikit olivat kuitenkin hauskoja ja suurimman osan niistä olisi voinut kääntää plansseiksi – niin tekivät myös DVD-käännöksistä vastanneet kääntäjät. Retorista tehokeinoa ja identtistä sanaleikkiä Hallivuori on käyttänyt kaksi kertaa, jolloin niiden suhteellisiksi osuuksiksi tulee vain 2 prosenttia.

Kaavio 3. Eri käännösstrategioiden suhteelliset osuudet TV-käännöksissä



Kaavio 4 esittää DVD-käännöksissä käytettyjen viiden käännösstrategian suhteellisia osuuksia. Myös tässä käännösaineistossa korvaavaa kohdekielen sanaleikkiä on löytynyt 56 kpl eli puolet koko aineistosta. Toiseksi yleisimpänä käännösstrategiana on jälleen ei-sanaleikki, jota aineistosta löytyi 48 kpl. Sen osuus DVD-käännöksissä on TV-käännöksiin verrattuna hieman isompi eli 41 prosenttia. Retorista tehokeinoa ja identtistä sanaleikkiä käännöksissä on hyödynnetty kolme kertaa, jolloin niiden osuuksiksi muodostui 3 prosenttia koko aineistosta. Kuten totesin jo aikaisemmin hieman eri sanoin, DVD-suomennosten strategiat eroavat TV-käännöksissä käytetyistä yhden strategian osalta, sillä DVD-aineistossa poistoa ei ole käytetty strategiana lainkaan. Sen sijaan yhden sanaleikin kohdalla on käytetty yhdistelmästrategiaa sanaleikki + retorinen tehokeino, jonka suhteelliseksi osuudeksi jää 1 prosentti.

Kaavio 4. Eri käännösstrategioiden suhteelliset osuudet DVD-käännöksissä

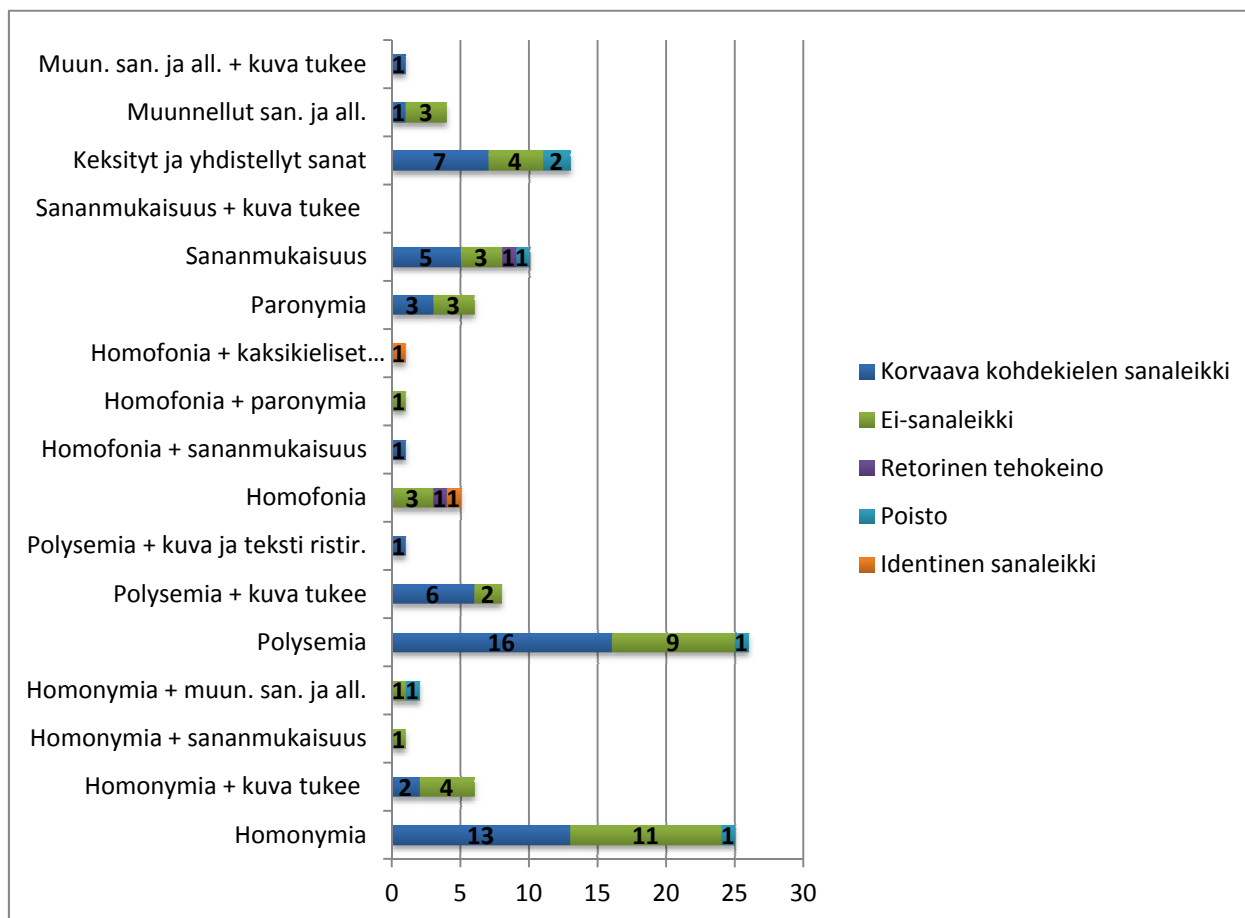


Seuraavissa kahdessa kaaviossa on nähtävissä mitä käännösstrategioita TV- ja DVD-käännöksissä on hyödynnetty kunkin sanaleikkiluokan kohdalla ja kuinka monta kertaa. Olen lyhentänyt joidenkin sanaleikkiluokkien nimiä, jotta ne mahtuisivat paremmin näkyviin. Siksi esimerkiksi kaikki yhdistelmäsanaleikit, joissa mukana on *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* on typistetty muotoon *kuva tukee*. Molemmissa kaavioissa ilman esiintymiä näkyy sanaleikkiluokka *sananomukaisuus* + *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*. Tämä johtuu siitä, että kyseistä sanaleikkiluokkaa ei löytynyt lähdetekstistä kertaakaan, mutta molemmissa käännösaineistoissa sen avulla oli käännetty yksi lähdetekstin eri luokkaan kuuluva sanaleikki.

Kaavio 5 kertoo, että *sananomukaisuus* on ainoa TV-suomennosten sanaleikkiluokka, joka on käännetty peräti neljällä viidestä eri käännösstrategiasta. Yleisimmät strategiat sananomukaisuuden tapauksessa ovat olleet korvaava kohdekielen sanaleikki ja ei-sanaleikki. Toiseksi eniten eli kolmea eri käännösstrategiaa on käytetty *polysemian*, *homonymian* sekä *keksittyjen ja yhdisteltyjen sanojen* kohdalla. Kyseiset strategiat ovat korvaava kohdekielen sanaleikki, ei-sanaleikki ja poisto. Parhaiten sanaleikkina kohdetekstissä on säilynyt *polysemia*, jota löytyi lähdetekstistä 26 kappaletta ja joka on onnistuttu kääntämään korvaavalla kohdekielen sanaleikillä peräti 16 kertaa. Ei-sanaleikkiin on polysemian kohdalla turvauduttu yhdeksän kertaa ja poistoon kerran. Homonymian 25 esiintymästä noin puolet eli 13 kappaletta on käännetty korvaavalla kohdekielen sanaleikillä, kun ei-sanaleikin osuus on ollut 11 ja poistoa on esiintynyt vain kerran. Luokkaan *keksityt ja yhdistellyt sanat* kuuluvat sanaleikit ovat kääntyneet korvaavalla kohdekielen sanaleikillä seitsemän kertaa ja

ei-sanaleikillä neljä kertaa. Vain kaksi tämän luokan sanaleikkiä on poistettu käännöksestä kokonaan.

Kaavio 5. TV-käännöksen käännösstrategioiden jakautuminen sanaleikkiluokittain

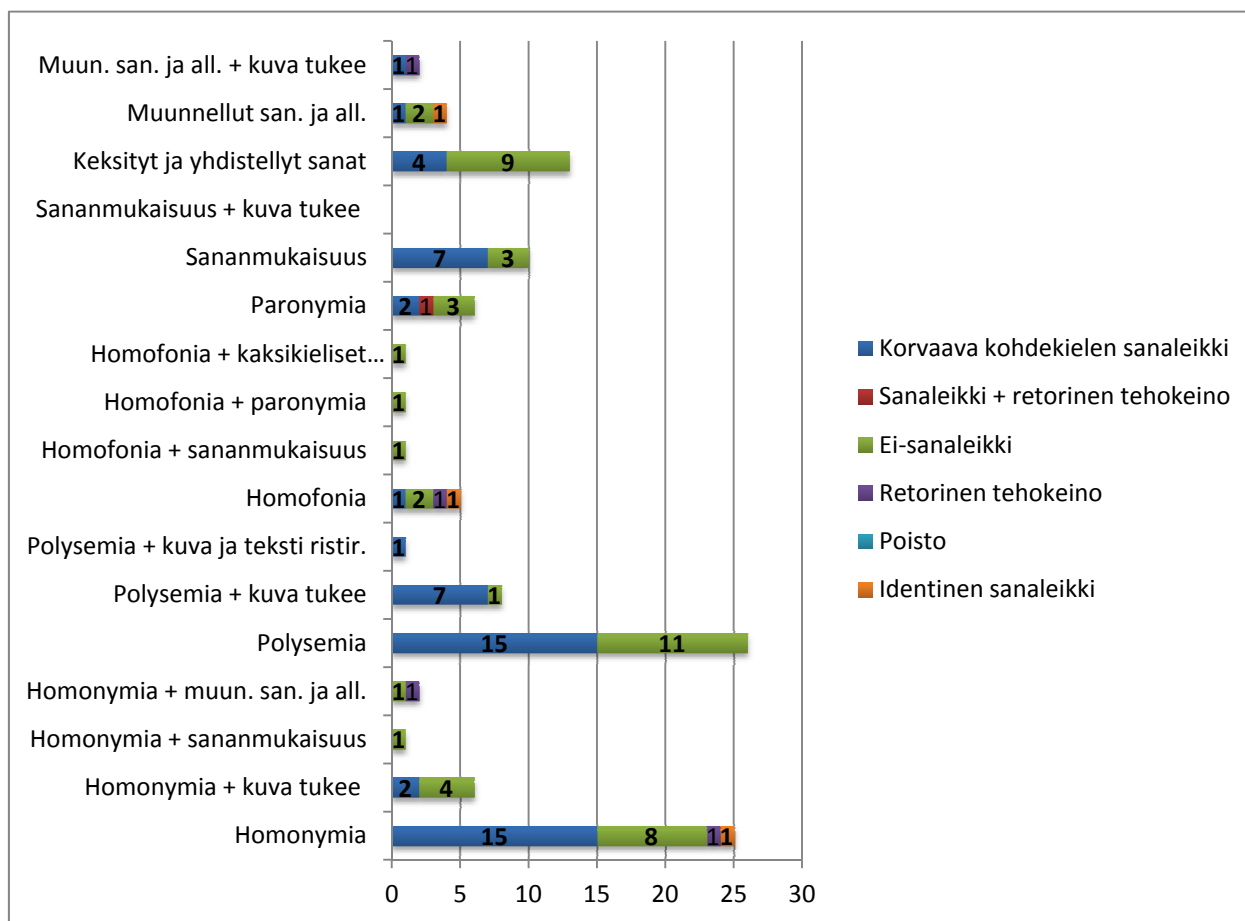


Kuudestatoista lähdetekstin sanaleikkiluokasta kuusi on käännetty vain yhdellä strategialla, ja kaikki nämä tapaukset ovat yhdistelmäsanaleikkejä. *Muunnellut sanonnat ja alluusiot + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*, *homofonia + sananmukaisuus* ja *polysemia + kuva ja teksti ristiriidassa* on kaikki käännetty kohdekielen korvaavalla sanaleikillä. *Homofonia + paronymia* ja *homonymia + sananmukaisuus* on käännetty ei-sanaleikillä, ja *homofonia + kaksikieliset sanaleikit* on siirtynyt sellaisenaan identtisenä sanaleikkinä lähdetekstiin.

Kaavio 6 vastaavasti havainnollistaa DVD-käännöksissä esiintyneiden käännösstrategioiden jakautumista sanaleikkiluokittain. DVD-käännöksissä useimmin korvaavalla kohdekielen sanaleikillä on käännetty *homonymia*, jonka 25 esiintymästä 15 kappaletta on välittynyt sanaleikkinä myös kohdetekstiin. Muissa tapauksissa *homonymia* on käännetty strategialla ei-sanaleikki kahdeksan kertaa ja retorisen tehokeinon sekä identtisen sanaleikin avulla kerran.

Toiseksi parhaiten sanaleikkina kohdetekstissä on säilynyt *polysemia*, jonka 26 esiintymästä 15 on käännetty korvaavalla kohdekielen sanaleikillä ja muut tapaukset ei-sanaleikillä. Kolmanneksi parhaiten sanaleikkimuotonsa ovat DVD-käännöksissä säilyttäneet *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* ja *sananomukaisuus*. Sananomukaisuutta löytyy lähdetekstistä 10 kertaa ja kuvan yhtä tulkintaa tukevaa polysemiaa kahdeksan kertaa. Molempien kohdalla korvaavaa kohdekielen sanaleikkiä on käytetty seitsemässä tapauksessa.

Kaavio 6. DVD-käännöksen käännösstrategioiden jakautuminen sanaleikkiluokittain



Myös DVD-aineistosta löytyy kuusi sanaleikkiluokkaa, jotka on käännetty vain yhdellä käännösstrategialla ja jotka ovat kaikki yhdistelmäsanaleikkejä. Korvaava kohdekielen sanaleikki on ollut strategia sanaleikkiluokille *muunnellut sanonnat ja alluusioiden + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*, *polysemia + kuva ja teksti ristiriidassa* ja *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*. Kuvan ja tekstin yhteisvaikutukselle perustuvat sanaleikit näyttäisivät siis siirtyvän myös käännöksiin sanaleikkeinä. Kolmen muun sanaleikkiluokan tapauksessa ainoa käännösstrategia on ollut ei-sanaleikki. Nämä sanaleikkiluokat ovat *homofonia + kaksikieliset sanaleikit*, *homofonia + paronymia* ja *homonymia + sananomukaisuus*.

Kaiken kaikkiaan sanaleikit ovat säilyneet molemmissa käännösaineistoissa kohtalaisen hyvin, mutta sarjan humoristinen vaikutus olisi luultavasti vieläkin suurempi, jos retorisia tehokeinoja olisi käytetty rohkeammin. Nyt niiden osuus jäi molemmissa käännöksissä vain muutamaan yksittäiseen tapaukseen. On silti todettava, että sanaleikkien korvaaminen sanaleikittömällä sisällöllä ei mitenkään automaattisesti tarkoita lähdetekstin hauskuuden katoamista. Toisin sanoen hauskuuttamaan pyrkivän komediasarjan funktionaalinen ekvivalenssi on mahdollista säilyttää myös ilman sanaleikkejä, vaikkakin ehkä hieman vaisummassa muodossa. Sama pätee myös omaan tutkimusaineistooni.

5.3 Vertailua muihin tutkimuksiin

Tässä luvussa vertailen tuloksiani kahteen jo edellisessä luvussa esittelemääni tutkimukseen. Vertailun kohteena tosin ovat sanaleikkiluokkien sijaan muissa tutkimuksissa esiintyneet käännösstrategiat ja niiden osuudet käännösaineistoissa. Vaikka jokaisessa tutkimuksessa aineistona on ollut komediasarja, kielipareissa ja käännösstrategioiden luokitteluissa on silti eroja. Ritalan (2010) *Sex and the City* -sarjan sanaleikkien kääntämistä käsitelleen pro gradu -tutkielman kielipari on sama kuin minulla, mutta käännösstrategiamme eroavat nimiltään ja määrältään. Kun omassa tutkimuksessani käännösstrategioita on kaikkiaan kuusi, Ritalalla (emt. 58) niitä löytyy kahdeksan. Ritala on eritellyt strategiansa sen mukaan, vaihtuuko sanaleikkiluokka toiseksi kohdekielisessä versiossa ja onko niiden ohella käytössä myös retorinen tehokeino. Voin kuitenkin laskea Ritalan kaikki sanaleikin säilyttävät käännösstrategiat yhteen ja verrata tätä lukua oman tutkimukseni tulokseen. Ritalan käännösstrategioihin kuuluu myös kompensatio, jota minulla ei ole, koska sitä ei esiintynyt aineistoni käännöksissä kertaakaan. Poistoon Ritala on sisällyttänyt sekä strategian, jossa sanaleikki korvataan ei-sanaleikillä, että strategian, jossa koko sanaleikin sisältävä kohta poistetaan käännöksestä. (Emt. 58.) Itse halusin pitää nämä kuitenkin erillään, koska mielestäni ne eivät ole yksi ja sama asia. Ensimmäinen strategioista kuitenkin säilyttää vähintään yhden lähdetekstin alkuperäisistä merkityksistä, ja toinen taas poistaa sen merkitykset käännöksestä kokonaan. Retorinen tehokeino ja identtinen sanaleikki kuitenkin löytyvät molempien käännösstrategioista.

Ritalan (2010, 58) tutkimuksen suosituin yksittäinen sanaleikkiluokka on poisto, ja sen prosentuaalinen osuus koko aineistosta on 34,8 prosenttia. Ritalan poistoa TV-käännöksissäni vastaavat yhteenlasketut strategiat ei-sanaleikki ja poisto, ja niiden suhteellinen osuus on yli 10 prosenttiyksikköä suurempi kuin Ritalan aineistossa. DVD-käännöksissä poistoa ei esiintynyt lainkaan, mutta pelkän ei-sanaleikin osuus on jo yksistään 45 prosenttia. Ritalan (emt. 58)

aineistossa sanaleikin säilyttävien strategioiden yhteenlaskettu prosentuaalinen osuus on 55,2 prosenttia eli noin viitisen prosenttiyksikköä suurempi kuin TV- ja DVD-käännöksissäni. Hänen aineistostaan löytyi myös huomattavasti enemmän strategiaa retorinen tehokeino, jota esiintyi tekstissä 24 kertaa. Se tekee suhteellisen osuutena 8,3 prosenttia, kun omassa aineistossani vastaava luku on TV-käännöksissä vain 2 prosenttia ja DVD-käännöksissä 3 prosenttia. Myös identtisten sanaleikkien osuus on Ritalalla hieman korkeampi kuin minulla eli 4,1 prosenttia. Oman aineistoni TV-käännöksissä niitä ei esiintynyt kuin 1 prosentti ja DVD-käännöksissäkin vain 2 prosenttia.

Gottliebin (1997, 215) käännösstrategiat englanninkielisen komediasarjan tanskankielisessä käännöksessä ovat samat kuin omassa tutkimuksessani, vaikkakin hän on jakanut retoriset tehokeinot kahteen eri kategoriaan, allitteraatioon ja muihin tehokeinoin. Gottliebin (emt. 215) aineiston yleisin käännösstrategia 50 prosentin osuudella on sanaleikin kääntäminen sanaleikillä, mikä vastaa täysin omia tuloksiani. Toiseksi eniten Gottliebin (emt. 215) sanaleikkiaineistosta löytyy muulla kuin sanaleikillä käännettyjä kohtia, eli niissä on sovellettu strategiaa ei-sanaleikki, jonka osuus on 30,8 prosenttia. Oman aineistoni TV-käännöksiin verrattuna eroa tulee 11 ja DVD-käännöksiin verrattuna 15 prosenttiyksikköä. Kolmanneksi yleisimpänä strategiana tanskankielisissä tekstityksissä on suosittu sanaleikin siirtämistä sellaisenaan kohdetekstiin. Neljäntenä Gottliebin (emt. 215) aineistossa on sanaleikin poistaminen kokonaan käännöksestä, jonka osuus on 5,8 prosenttia. Hallivuoren TV-käännöksissä vastaava osuus on hieman matalampi eli 5 prosenttia. Retoristen tehokeinojen osuus Gottliebin (emt. 213) aineistossa on 5,7 prosenttia, mikä on useamman prosenttiyksikön verran enemmän verrattuna oman aineistoni suomennoiksiin. Kappalemäärältään Gottliebin aineistossa ei kuitenkaan ole kyse kuin kolmesta retorisella tehokeinolla käännetystä sanaleikistä.

Tarkastellessani Ritalan, Gottliebin ja oman tutkimukseni aineistoa näyttää siltä, että sanaleikin kääntäminen toisella sanaleikillä vie yleensä noin 50 prosentin osuuden käännösstrategioista ellei jopa enemmän. Sanaleikin kääntäminen ei-sanaleikillä taas tuntuu olevan toiseksi yleisin käännösratkaisu ja saattaa vaihdella noin kolmanneksesta peräti 50 prosentin osuuteen. Retoristen tehokeinojen käyttö taas on Ritalan aineistossa huomattavasti yleisempää, mutta Gottliebin aineistossa ne ovat lähes yhtä harvassa kuin omassa käännösaineistossani. Gottliebin aineiston koko oli kuitenkin otannaltaan pienempi verrattuna omaani, joten suhteellisten osuuksien erot olisivat todennäköisesti kasvaneet samankokoisilla aineistoilla.

6 LOPUKSI

Pro gradu -tutkielmani tarkoitus oli ensinnäkin kartoittaa, miten hyvin englanninkielisen *Arrested Development* -komediasarjan sanaleikit siirtyvät käännösprosessissa suomenkielisiin televisio- ja DVD-tekstityksiin. Lähdetekstistä sanaleikkejä löytyi 111 kpl, TV-käännöksistä 56 kpl ja DVD-käännöksistä 57 kpl. Niinpä molemmissa käännösversioissa lähdekielen sanaleikeistä säilyi puolet, mikä vastaa myös melko hyvin aikaisempien tutkimusten tuloksia. Oman tutkimukseni tulosten keskinäinen samankaltaisuus oli kuitenkin yllättävää, sillä oletin käännösten välille syntyvän hieman enemmän eroja muun muassa kääntäjien työolojen (lähinnä palkkatason) eroista johtuen.

Lisäksi halusin vertailla tutkielmassani kahta samasta lähdetekstistä tehtyä käännösversiota, jotta näkisin, paljastavatko tulokset tiettyjen sanaleikkiluokkien olevan toisiin nähden helpommin käännettävissä. Sanaleikkiluokkien käännettävyyttä olisi voinut toki arvioida yhdenkin käännösaineiston perusteella, mutta koin näin saavani paremman käsityksen sanaleikkiluokkien taipumisesta käännöksiin ja myös kaksinkertaisten tulosten tarjoamaa varmuutta päätelmilleni. Lähdin työssäni liikkeelle keräämällä sanaleikit lähdetekstistä ja niiden käännökset kohdeteksteistä. Tämän jälkeen luokittelin sekä lähdetekstin että kohdetekstien käännöksissä esiintyneet sanaleikit omiin kategorioihinsa ja laskin niiden suhteelliset osuudet.

Yksittäisiä sanaleikkiluokkia lähdetekstistäni löytyi seitsemän kappaletta, ja yhdistelmäsanaleikit mukaan lukien sanaleikkiluokkien kokonaismäärä nousi kuuteentoista. Sanaleikkiluokat yhdistyvätsiis myös keskenään hyvin monipuolisesti. Yhteensä lähdetekstistä ja kohdeteksteistä löytyi 17 eri sanaleikkiluokkaa. Molemmissa kohdeteksteissä sanaleikkiluokkien määrä supistui yhdistelmäsanaleikkeineen yhteentoista. *Kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa ja kuva ja teksti ristiriidassa* ovat sanaleikkiluokkia, jotka esiintyivät aineistossani aina pelkästään yhdessä toisen sanaleikkiluokan kanssa. Kaikki käännösprosessissa kadonneet sanaleikkiluokat olivat yhdistelmäsanaleikkejä homofoniaa lukuun ottamatta.

Lähdetekstin yleisimpiä sanaleikkiluokkia kappalemäärältään ja suhteelliselta osuudeltaan olivat *polysemia*, *homonymia* sekä *keksityt ja yhdistellyt sanat*. Polysemian osuus lähdetekstin sanaleikeistä oli 23,4 prosenttia, ja sen säilyvyys DVD-käännöksissä oli 88,5 prosentin ja TV-käännöksissä peräti 96,2 prosentin luokkaa. Toiseksi yleisintä sanaleikkiluokkaa eli *homonymiaa* löytyi lähdetekstistä 22,5 prosenttia, ja sen suhteellinen osuus säilyi myös kohdeteksteissä 14–18 prosentin välillä. Keksityt ja yhdistellyt sanat veivät lähdetekstistä reilun kymmenen prosentin osuuden ja säilyivät TV-käännöksissä melkein 50-prosenttisesti, kun DVD-käännöksissä lukema oli

pudonnut jo 30 prosentin paikkeille. Myös kohdeteksteissä samaiset sanaleikkiluokat olivat yleisimpien joukossa, vaikka niiden rinnalle käännöksissä nousi myös *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*. Polysemia näyttää siis olevan englannin kielessä yleinen sanaleikkien aines, mutta se näyttää olevan suosittu myös suomenkielisissä sanaleikeissä – ja melko helposti käännettävissä. Polysemian yleisyyden puolesta puhuu se, että molemmissa käännösaineistoissani ainoastaan *polysemia* ja *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* olivat sanaleikkiluokkia, joiden suhteelliset osuudet kasvoivat verrattuna lähdetekstiin. Myös Tuhkasen (1999, 64) ja Ritalan (2010, 47) tutkimustulokset tukevat käsitystä siitä, että polysemiaan perustuvat sanaleikit ovat yleisiä suomen kielessä, sillä molempien aineistoissa eniten lisääntyneiden sanaleikkiluokkien joukossa oli *sanontojen polysemia*.

Tutkielmani tarkoitus oli myös selvittää, ovatko tietyt sanaleikkiluokat vaikeammin käännettävissä kuin toiset. Erityisesti korostuivat *homofonian* ja *homonymian* roolit tällaisina sanaleikkiluokkina, kuten myös sellaisten yhdistelmäsanaleikkien, joissa homofonia oli toisena osapuolena. Oman aineistoni käännöksissä kokonaan kadonneita sanaleikkiluokkia olivat siis *homofonia*, *homofonia + sananmukaisuus*, *homofonia + paronymia* ja *homofonia + kaksikieliset sanaleikit*. Lisäksi myös sanaleikkiluokan *homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* säilyvyysprosentti oli matala. Suhteelliselta osuudeltaan aineistoni käännöksissä hävisivät eniten *homofonia*, *homonymia* ja *homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*. Tuhkasen (1999, 62) ja Ritalan (2010, 47) tutkielmissa *homofonia* ja *homonymia* kuuluivat suhteessa eniten hävinneiden sanaleikkiluokkien joukkoon.

Vaikka näinkin lyhyistä jaksoista löytyi sanaleikkejä kohtalaisen suuri määrä, olisi aineiston tullut olla vieläkin laajempi, jotta sanaleikkien säilyvyysprosentit antaisivat tarkemman kuvan siitä, mitkä sanaleikit siirtyvät hyvin ja mitkä huonosti. Joidenkin sanaleikkiluokkien kohdalla lähdetekstin kappalemäärä oli varsin pieni ja käännöksissä viiden sanaleikkiluokan kohdalla harmittava nolla.

Koska tarkoitukseni oli tutkia myös sanaleikkien kääntämiseen käytettyjä käännösstrategioita, analysoin kääntäjien käyttämien käännösstrategioiden kappalemääriä ja suhteellisia osuuksia, mutta myös sitä, miten paljon mitäkin käännösstrategiaa käytetään tietyn sanaleikkiluokan kääntämiseen. Aineistooni sisältyi viisi erilaista käännösstrategiaa, joista eniten molemmat kääntäjät hyödynsivät korvaavaa kohdekielen sanaleikkiä (50 %). Toiseksi eniten kääntäjät taas suosivat sanaleikittömään käännösratkaisuun perustuvaa ei-sanaleikkiä (TV 41 %, DVD 43 %). Näiden kahden strategian yhteenlaskettu osuus olikin käännöksissä huomattavan suuri, TV-aineistossa 91 prosenttia ja DVD-aineistossa 93 prosenttia. TV-käännöksissä kolmanneksi eniten esiintyi poistoa (5 %) ja vähiten

retorista tehokeinoa (2 %) sekä identtisiä sanaleikkejä (2 %). DVD-käännöksissä kolmanneksi eniten löytyi retorista tehokeinoa (3 %) ja identtisiä sanaleikkejä (3 %). Vähiten aineistosta löytyi sanaleikin ja retorisen tehokeinon yhdistelmää (1 %).

Positiivista on, että eniten strategiana on käytetty sanaleikin korvaamista jonkinlaisella kohdekielen sanaleikillä eikä esimerkiksi poistoa. Tämä viestii kääntäjien halusta pyrkiä säilyttämään lähdekielen sanaleikin hauskuus myös kohdekielellä. Loppujen lopuksi sanaleikit ovat säilyneet molemmissa käännösaineistoissa kohtalaisen hyvin, ja tulokset vastaavat myös omia lähtökohtaisia odotuksiani. Menetettyjen sanaleikkien humoristista vaikutusta olisi kuitenkin voinut yrittää jäljitellä jossain määrin enemmän, jos molempien käännösversioiden kääntäjät olisivat rohkeammin käyttäneet retorisia tehokeinoja hyväkseen.

Työolojen vaikutus tekstittäjän työhön on ollut viime vuosien aikana hyvin aktiivisesti pinnalla av-käännösosalasta käydyssä keskustelussa. Niinpä olisi ollut mielenkiintoista käsitellä sitä yhtenä käännösten laatuun vaikuttavana tekijänä. Koska kyseinen aihe olisi kuitenkin vienyt tutkimustani aivan toiseen suuntaan, pystyin valitettavasti sivuamaan aihetta vain ohimennen. Olisikin toivottavaa, että lähitulevaisuudessa tutkittaisiin lisää sitä, miten toimeksiantoja kääntäjille välittävät käännöstoimistot kohtelevat kääntäjiään ja miten kääntäjien keho palkkataso vaikuttaa käännösten laatuun, kääntäjäkoulutukseen ja koko käännösalan tulevaisuuteen. Melko tuoreeltaan aihetta on tutkinut Tarmo Hietamaa (2012), joka tutkimuksessaan toteaa, että kääntäjien huonot työolot todella heikentävät käännösten laatua ja ajavat kääntäjät omassa ammatissaan todella ahtaalle. Vaikka lähtökohtainen oletukseni oli, että käännöstoimistokääntäjien työolot näkyisivät jotenkin myös aineistoni DVD-käännöksissä, eivät tulokset kuitenkaan puhuneet sen puolesta. DVD-version käännösratkaisut olivat paikoin TV-käännöksiä parempia, ja sanaleikkejä säilyi myös määrällisesti melkein yhtä paljon molemmissa käännösaineistoissa. Vertailua olisi tietenkin tarkentanut se, jos myös DVD-käännökset olisi tehnyt yksi kääntäjä viiden sijaan. Av-käännösalan uhkana on, että mikäli alan työehtoja ei saada yhtenäistettyä ja vakiinnutettua kohtuulliselle tasolle, ammattimaisten tekstittäjien ammattikunta katoaa Suomesta ja asiantuntijatason työstä tulee läpikulkuala kieliä osaaville harrastelijoille (Vitikainen 2013). Ajankohtainen kysymys siis on, onko niin todella tapahtumassa.

TUTKIMUSAINEISTO

Av-aineisto:

Arrested Development, 3. tuotantokausi, tuotantovuodet 2005–2006.

Tuotanto: Imagine Entertainment, 20th Century Fox Television

Hurwitz Company

Jakso 1. The Cabin Show

Jakso 2. For British Eyes Only

Jakso 3. Forget-Me-Now

Jakso 4. Notapussy

Jakso 5. Mr. F

Jakso 6. Ocean Walker

Jakso 7. Prison Break-In

Jakso 8. Making A Stand

Jakso 9. S.O.B.s

Jakso 10. Faking It

Jakso 11. Family Ties

Jakso 12. Exit Strategy

Jakso 13. Development Arrested

LÄHTEET

Arrested Development 2007. Season Three DVD. Twentieth Century Fox Film Corporation.

Arrested Development Wiki 2012a. *About Arrested Development*.

URL: <http://arresteddevelopment.wikia.com/wiki/Main_Page>. Luettu 11.7.2012.

Arrested Development Wiki 2012b. *Arrested Development Movie*.

URL: <http://arresteddevelopment.wikia.com/wiki/Arrested_Development_Movie>. Luettu 19.8.2012.

Av-kääntäjät.fi 2013. Yhtyneet-sopimus.

URL: <<http://www.avkaantajat.fi/ammattilaiselle/yhtyneet-sopimus/>>. Luettu 3.5.2013.

Baardewijk, J. van, Linden, A. van der, Niessen, M. 1988. Zazie dans les polders – Astérix chez les bataves. Le jeu de mots est-il vraiment intraduisible? *Contrastes* 16, 29–43. Teoksessa: Ritala, Elina 2010. Sanaleikkien kääntäminen televisiosarjassa *Sex and the City*. Pro gradu -tutkielma. Käännöstiede (englanti). Tampereen yliopisto.

Balboa Observer-Picayune: An Arrested Development Fansite. *Episode Guide*. URL: <<http://the-op.com/ref/episode.php?season=3>>. Luettu 28.3.2012.

Bassnett, Susan 1991. *Translation Studies*. Revised edition. Lontoo: Routledge.

Chiaro, Delia 1992. *The Language of Jokes. Analysing Verbal Play*. Lontoo: Routledge.

Chiaro, Delia 2005. Foreword. Verbally Expressed Humor and translation: An overview of a neglected field. Teoksessa: Chiaro, Delia (toim.), *Humor. International Journal of Humor Research* 18–2, 135–145.

Delabastita, Dirk 1993. *There's a Double Tongue – An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay with Special Reference to Hamlet*.

Delabastita, Dirk 1994. Focus on the Pun: Wordplay as a Special Problem in Translation Studies. *Target* 6 (2), 223–243.

Delabastita, Dirk 1996. Introduction. *The Translator* 2 (2). 127–139. Manchester: St. Jerome Publishing.

Delabastita, Dirk 1997. Introduction. Teoksessa: Delabastita, Dirk (toim.), *Traductio: Essays on Punning and Translation*, 1–22. Manchester: St. Jerome Publishing.

El-Yasin, Mohammad K. 1997. The Translatability of Arabic Jokes into English. *Meta* 62 (4), 670–675.

Epstein, B.J 2012. *Translating Expressive Language in Children's Literature: Problems and Solutions*. Oxford; Bern; New York: Peter Lang.

Finnpanel 2013. Lehdistötiedote 6.2.2013: Television katsominen kasvussa. URL: <<http://www.finnpanel.fi/tulokset/tiedote.php?id=150>> Luettu 20.4.2013.

Forssell, Christoffer 2013. Ylen tekstityshistoria ja tekstitettävien ohjelmien määrä. Sähköposti Anniina Hautakoskelle 22.4.2013.

- Girard, Alexandra 2010. On the Relative (Un)translatability of Puns. URL:
<http://www.multilingualwebmaster.com/library/puns_translation.shtml#1>. Luettu 19.10.2012.
- Gottlieb, Henrik 1994. Subtitling: Diagonal Translation. *Perspectives: Studies in Translatology* 2(1), 101–119.
- Gottlieb, Henrik 1997. You Got the Picture? On the Polysemiotics of Subtitling Wordplay. Teoksessa: Delabastita, Dirk (toim.) *Traductio: Essays on Punning and Translation*, 207–232. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Hallivuori, Mari (2006). Sukuvika (Arrested Development). SubTV televisiotekstitykset.
- Hautakoski, Anniina 2008. Translation, Strategies and Culture – Culture Specificity in the Television Series *Seinfeld*. Kandidaatintutkielma. Englannin kieli, Vaasan yliopisto.
- Hietamaa, Tarmo 2012. Kaukoavaruuden kääntäjät. Av-kääntäjien työolojen vaikutus vieraiden maailmojen luonnissa. Pro gradu -tutkielma. Käännöstiede (englanti). Tampereen yliopisto.
- Himberg, Eric 2013. Begärän om hjälp: sökande efter DVD-översättaren av tv-serien Arrested Development. Sähköposti Anniina Hautakoskelle 14.1.2013.
- Huhtala, Kati 1999. Sanaleikit ja alluusioiden kääntäjän ongelmana. Pro gradu -tutkielma. Käännöstiede (venäjä), Tampereen yliopisto.
- Hänninen, Sari-Hanna 1992. Word Play at Work and Play – Metaphors, Ambiguity and Neologisms in Finnish and English with Reference to Their Use and Translation. Pro gradu -tutkielma. Käännöstiede (englanti), Tampereen yliopisto.
- IMDb 2012. *Filmography by TV series for Ron Howard*. URL:
<<http://finnish.imdb.com/name/nm0000165/filmseries#tt0367279>>. Luettu 19.8.2012.
- Jääskeläinen, Riitta 2007. Av-kääntämisen tutkimus ja tutkimustarpeet Suomessa. Teoksessa: Oittinen Riitta ja Tuominen Tiina (toim.), *Olennaisen äärellä – Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*, 149–170. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print.
- Kinnunen, Hanna 2003. Subtitling Wordplay: A Case Study of the Situation Comedy Frasier and Its Finnish Translations. Pro gradu -tutkielma. Englannin kääntäminen, Helsingin yliopisto.
- Kokkola, Sari 2007. Elokuvan kääntäminen kulttuurikuvien luojana. Teoksessa: Oittinen Riitta ja Tuominen Tiina (toim.), *Olennaisen äärellä – Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*, 202–221. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print.
- Laajalahti, Anne 2004. Huumori talk show -haastatteluissa. Pro gradu -tutkielma. Puheviestintä, Jyväskylän yliopisto.
- Laalo, Klaus 1989. Homonymiasta ja polysemiasta. *Kieliviesti* 4, 3–15.
- Landheer, Ronald 1989. L'ambiguité: Un défi traductologique. *Meta* 34 (1), 33–43. Teoksessa: Ritala, Elina 2010. Sanaleikkien kääntäminen televisiosarjassa *Sex and the City*. Pro gradu -tutkielma. Käännöstiede (englanti). Tampereen yliopisto.
- Leon, Harmon 2011. *The Office Worldwide*. *The Huffington Post*. URL:
<http://www.huffingtonpost.com/harmon-leon/the-office-worldwide_b_831206.html>. Luettu 23.9.2012.

- Leppihalme, Ritva 1996. Caught in the Frame – A Target-Culture Viewpoint on Allusive Wordplay. *The Translator* 2 (2), 199–218.
- Leppihalme, Ritva 1997a. Kallis meni halpaan: sanaleikkien kääntämisestä. *Kääntäjä* 3, 3.
- Leppihalme, Ritva 1997b. Sanaleikit kääntäjän päänvaivana. Teoksessa: Korimo-Girod, Nina (toim.), *Kontrastiivinen tarkastelu kääntäjän apuna*, 141–151. Helsinki: Yliopistopaino.
- Lynch, Owen H. 2002. Humorous Communication: Finding a Place for Humor in Communication Research. *Communication Theory* 12 (4), 423–445.
- Martínez-Sierra, Juan José 2005. Translating Audiovisual Humour. A Case Study. *Perspectives: Studies in Translatology* 13 (4), 289–296.
- Nash, Walter 1985. *The Language of Humour – Style and Technique in Comic Discourse*. New York: Longman.
- Newmark, Peter 1988. *A Textbook of Translation*. Lontoo: Prentice Hall.
- Oittinen Riitta ja Tuominen, Tiina (toim.) 2007. *Olellaisen äärellä – Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*.
- Oxford Advanced Learner's Dictionary, 2005. Oxford: Oxford University Press.
- Redfern, Walter 1985. *Puns*. Oxford: Blackwell.
- Ritala, Elina 2010. Sanaleikkien kääntäminen televisiosarjassa *Sex and the City*. Pro gradu -tutkielma. Käännöstiede (englanti). Tampereen yliopisto.
- Vertanen Esko 2007. Ruututeksti tiedon ja tunteiden tulkkina. Teoksessa: Oittinen Riitta ja Tuominen Tiina (toim.), *Olellaisen äärellä – Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*, 149–170. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print.
- Softitler 2007. Sukuvika (Arrested Development). DVD-julkaisun tekstitykset.
- Spanakaki, Katia 2007. *Translating Humor for Subtitling*.
URL: <<http://translationjournal.net/journal/40humor.htm>>. Luettu 10.7.2012.
- Schäffner, Christina. (1998). Skopos theory. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, London & New York: Routledge, 235–38.
- Spillner, Bernd 2002. Monikielisyys, kontrastiivinen kielitiede, kulttuurienvälinen erikoiskielisten tekstien vertailu. Teoksessa: Nuopponen Anita, Harakka Terttu ja Tatje Rolf (toim.), *Interkulturelle Wirtschaftskommunikation – Forschungsobjekte und Methoden*, 31–40. Vaasa: Vaasan yliopiston julkaisu.
- Stenbäck, Maria 2010. Arrested Development -sarjan tekstitykset ja käsikirjoitukset. Sähköposti Anniina Hautakoskelle 3.11.2010
- Stenbäck, Maria 2012. Arrested Development / Sukuvika. Sähköposti Anniina Hautakoskelle 11.7.2012.
- Suomen Journalistiliitto 2012a. *SJL: MTV Medialla kiire turvata käännösten laatu*. URL:<<http://www.journalistiliitto.fi/?x17635=10995958>>. Luettu 3.5.2013.

- Suomen Journalistiliitto 2012b. *Kääntäjäkiista kärjistyi – liitoilta hakusaarto ja ylityökielto!* URL: <<http://www.journalistiliitto.fi/uutiset/?x17675=11459230>>. Luettu 3.5.2013.
- Suomen Journalistiliitto 2013. *Neljä av-käännöstoimistoa sopi MTV:n käännöksistä.* URL: <<http://www.journalistiliitto.fi/uutiset/edunvalvontauutiset/?x519535=14845268>>. Luettu 3.5.2013
- Sääskilahti, Anna 2007. Mitä jää kirjoittamatta? Omissio kahden tilannekomediasarjan tekstityksissä. Pro gradu -tutkielma. Englannin kääntäminen ja tulkkaus, Tampereen yliopisto.
- The British Comedy Guide 2012. *About 'The Office'.* URL: http://www.comedy.co.uk/guide/tv/the_office/about/>. Luettu 23.9.2012.
- TheFreeDictionary.com 2013. Give an inch and take a mile. URL: <<http://idioms.thefreedictionary.com/Give+an+inch+and+take+a+mile>>. Luettu: 23.3.2013.
- The Phrase Finder 2012. *Ars longa, vita brevis.* URL: <<http://www.phrases.org.uk/meanings/ars-longa-vita-brevis.html>> Luettu 17.10.2012.
- Turun yliopisto 2001. Kääntämisen ja tulkkauksen keskus. *Kääntämisen opetussanasto.* URL: <<http://signum.utu.fi/pedaterm/>>. Luettu 23.3.2013.
- Tveit, Jan-Emil 2009. Dubbing versus Subtitling: Old Battleground Revisited. Teoksessa: Díaz Cintas Jorge ja Anderman Gunilla (toim.), *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. United Kingdom: Palgrave Macmillan.
- Vitikainen, Kaisa 2013. *Miksi käännösala vaatii muutosta?* URL: <<http://www.av-kaantajat.fi/katsojalle/miksi-kaannosala-vaatii-muutosta/>> Luettu 20.3.2013
- De Waard, Jan ja Nida, Eugene A. 1986. *From one Language to Another – Functional Equivalence in Bible Translating*. Nashville, Tennessee: Thomas Nelson.
- Wallenstein, Andrew 2011. *'Arrested Development' to return on Netflix.* URL: <<http://www.variety.com/article/VR1118046367>>. Luettu 19.8.2012.
- YLE 2009. Tekstitystekniikka. URL: <<http://yle.fi/tekniikka/?ID=242&group=102>>. Luettu 23.1.2013.
- Zabalbeascoa, Patrick 1994. Factors in Dubbing Television Comedy. *Perspectives: Studies in Translatology* 2 (1), 89–99.
- Zabalbeascoa, Patrick 1996. Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies. *The Translator* 2 (2). 235–257. Manchester: St. Jerome Publishing.

ENGLISH ABSTRACT

Humour in the Hands of a Translator: Translation of Wordplay in the Comedy Series *Arrested Development*

One of the most challenging types of text to translate, whether it is spoken or written, is wordplay. Translating wordplay becomes even more difficult when it is part of the dialogue of a television series: not only does it have to be rendered into another language but also moulded into subtitles. B.J. Epstein (2012, 167) has said: “Wordplay or punning is one of the linguistic features that are most difficult to translate. The ambiguity that is often involved and the fact that wordplay is rooted in a specific language and culture renders it extremely challenging to translate.” Because the translation of culture-specific language, culture-specific items to be exact, was also a part of my Bachelor’s thesis, it felt natural to continue exploring this theme in my Master’s thesis. Hence, the focus of this paper is on some of the specific challenges this type of language use presents to translators.

The aim of this study is to examine how much of foreign-language wordplay can be retained in the translation process and still maintain the same function as the wordplay had in the source text. In addition, this study also focuses on answering these two questions: what type of wordplay travels most easily and most poorly between two languages, and what are the translation strategies that translators use to make this transfer possible?

I have approached this study by investigating the concepts of humour and wordplay and the idea of functional equivalence as the goal of a translator. From there, I have moved on to examining various wordplay classifications and creating a classification that best serves my own study. Because the strategies for translating wordplay are numerous, I collected those most suitable for my research from the translation strategies presented by some distinguished translation scholars.

The corpus of this research consists of thirteen episodes of the American comedy series *Arrested Development* and their television and DVD subtitles. For Finnish television, the episodes were translated by Mari Hallivuori, and the DVD subtitles were translated by five translators at translation agency Softitler, currently known as Deluxe. I chose this series because its humour is largely built on different types of puns and because they are constantly present in the dialogue. The puns are sometimes also so subtle that the translator has to focus all their attention on discovering

them in the speech.

The theoretical background of this study is mainly based on the writings of Delia Chiaro (1992; 2005), Dirk Delabastita (1993; 1994; 1996; 1997), Henrik Gottlieb (1994; 1997), Walter Nash (1985), Ritva Leppihalme (1996; 1997a; 1997b) and Van Baardewijk, van der Linden and Niessen (1988). Chiaro and Leppihalme have studied the concept of humour and wordplay as well as the means for successful rendering of wordplay in the translation process. Delabastita provides a definition of wordplay but also a classification for different wordplay types and translation strategies for rendering wordplay in the target text. Delabastita, Leppihalme and Van Baardewijk, van der Linden and Niessen represent the views of translation studies on classifying different wordplay types, and Nash, on the other hand, approaches wordplay from a linguistic point of view.

Also, the Master's Theses of Elina Ritala (2010), Kinnunen (2003) and Päivi Tuhkanen (1999) have afforded useful ideas for constructing this study and the analysis of the corpus.

About Humour and Wordplay

Ever since the mid 1980s, researchers in the fields of linguistics and translation studies have focused increasingly on humour and wordplay (Chiaro 1992, 1). Chiaro (ibid. 1) suspects that research scholars have found it difficult to take the element of humour in language seriously as a research subject, as normally subjects are considered to be more unappealing and tedious. Defining humour can be difficult, even though it is all around us. *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (2005, 761) defines humour as the "quality in something that makes it funny or amusing". Katia Spanakaki (2007) sees humour in all its forms as one of the most significant features defining humanity. Therefore, wordplay, which is one element of humour, must be an inseparable part of who we are.

The term wordplay covers a number of humorous expressions, and like humour in general, it is also difficult to define it comprehensively. Leppihalme (1997b, 141) states that wordplay is a rhetorical device which aims at influencing the recipient as well as raising their attention because it differs from its textual surroundings. She, however, admits that the definition is dependent on the perspective and needs of the person formulating it (Leppihalme 1997a, 3). Dirk Delabastita (1996, 128) defines wordplay in the following way:

Wordplay is the general name for the various *textual* phenomena in which *structural features* of the language(s) used are exploited in order to bring about a *communicatively significant confrontation* of two (or more) linguistic structures with *more or less similar forms* and *more or less different meanings*.

The definition can be rather difficult to grasp as it is very technical and does not mention humour at all, but it covers the features that link all forms of wordplay well. According to Delabastita (1996, 128), it is possible, for example, to set two words with identical spellings and different meanings against each other to create a communicatively significant confrontation. This confrontation is then used to create a message offering ambiguous interpretation (ibid. 128). The idea of communicative significance is at the core of Delabastita's definition. Therefore, I have also limited the corpus for my research to only intentionally produced wordplay. This leaves out slips of the tongue, accidental repetition and the like. However, I have accepted malapropisms in cases where the scriptwriter has intentionally placed the expression into the dialogue. Delabastita (1996, 131) notes that the distinction between wordplay and unintentional ambiguities is vital because "... it all boils down to the difference between rhetorical skill and the unfortunate display of incompetence or inattention". He continues with the notion that a pun is communicatively significant only if and when it is intended as such (1996, 132).

In English, it is common to make the distinction between the hypernym term wordplay and hyponym term pun (Leppihalme 1997b, 142). The pun-type of wordplay in English is often based on homonymy or homophony, but also paronymy. Puns are most common in English and Chinese due to their large number of monosyllabic words (Newmark 1988, 217). Finnish puns, on the other hand, are often polysemous (Leppihalme 1997a, 3).

Wordplay can also have numerous functions based on the context it is being used in. Delabastita (1996, 129–130) considers wordplay to have functions such as influencing the thematic coherence of a text, producing humour, forcing the reader/listener into greater attention, adding persuasive impact to a statement or handling of taboo themes, among others. Ritva Leppihalme (1997a, 3) sees humour as the main function of wordplay. In addition, however, it may also be used for argumentation, or it can have a poetic function due to its creative use of language (1997a, 3). Chiaro (1992, 7–9) states that wordplay makes use of very universal topics, such as sex and making fun of minorities.

When translating wordplay, the function of the expression becomes highly emphasised. Chiaro (2005, 135) points out that the translation of verbal humour is so challenging especially because

during the translation process, the translator also has to take into consideration the concepts of translatability and equivalence. Eugene A. Nida (Bassnett 1991, 26) distinguishes two different forms of equivalence. The first one, known as formal equivalence, strives to maintain both the form and content of the source text in the translation. The second one, namely functional equivalence, on the other hand, focuses on maintaining the impact of the source text in the target text. In the context of wordplay translation, the functional equivalence of a pun becomes more important because the main function of wordplay usually is to create a humorous and an amusing effect. Delabastita (1996, 135) notes that “the only way to be faithful to the original text (i.e. to its verbal playfulness) is paradoxically to be unfaithful to it (i.e. to its vocabulary and grammar)”. Leppihalme (1997a, 3) agrees with Delabastita, as she considers preserving the function of a pun to be the most important factor in producing a successful translation. Hence, a translator must have the courage to change the content of a source text pun to ensure it serves the same function also in the target text (Leppihalme 1997a, 3).

Delabastita (1996, 134) rejects the idea of puns being untranslatable, pointing out that there are several translation strategies to make use of when translating wordplay. Critics of this stand point claim that puns are not translatable because the strategies do not create a sufficient equivalence in the target text. They argue that the puns only lend their content to interlingual writing and do not come across as real translations. (Ibid. 133–134.)

Henrik Gottlieb (1997, 226) believes that nearly all puns are translatable, whereas Peter Newmark (in: El-Yasin 1997, 671) goes even further claiming that all types of wordplay can be translated, even though the original impact might not always be successfully transmitted. Newmark (1988, 217) notes that puns based on Graeco-Latinisms that have near-equivalents in the source and target languages are most easily translated, especially if the contrast is only between the concrete and figurative sense of the word. Also, animals and colours can sometimes have corresponding double meanings (e.g. pig, ape, mouse). (Ibid. 217.) Delabastita (1996, 135–136) agrees with Newmark, because he also believes certain type of puns to be more easily translated than others. For example, a pun that is based on the similarity of the pronunciation is easily rendered with small changes if the languages are historically related to each other. Also, because polysemy is, to some extent, rooted in extra-lingual reality, it does not require great measures to translate it to another language, not even between historically unrelated languages. (Ibid. 135–136.)

Gottlieb (1997, 211) emphasises that homophony and homography in particular are inclined to disappear in the translation process. The reason for this is the improbability of two languages

presenting identical-sounding or identically spelled expressions stemming from (nearly) the same semantic fields. This is, however, not the case with homonyms and paronyms, because they are not equally language-specific as the types mentioned first. (Ibid. 211–212.)

In her research, Ritala (2010, 42) found that 57.9% of the English wordplay in the comedy series *Sex and the City* could be translated into Finnish, whereas Kinnunen (2003, 32), who studied another American comedy series, found that 62.6% of the source text puns were saved in the Finnish translations. Tuhkanen (1999), who studied the translation of French comic strips into Finnish, concluded that 61.5% of wordplay survived translation. Based on these results, I expected my research to produce similar results, i.e. a minimum of 50% of all cases of wordplay saved in the television and DVD translations.

Results

I created my own classification for different wordplay types by combining parts of four different pun typologies. Delabastita (1996), Leppihalme (1997b, 141), Van Baardewijk, van der Linden and Niessen as well as Nash (1985) have all presented their own pun types. They have subsequently been moulded into one, first by Tuhkanen (1999) and later by Ritala (2010). I used Ritala's classification, even though I slightly reduced the number of wordplay types in order to keep the analysis manageable.

The classification I used was first divided into four upper level main categories based on the linguistic features that they represented. Those categories were phonetics, morphology, semantics and pragmatics. These main categories were then divided into nine subsection pun types. Because different pun types may occur at the same time, these combinations increased the number of pun types in the source text to 16. Altogether, the source and target text had 17 different pun types. The pun types that fall under phonetics are *homophony* and *paronymy*. Morphological puns include *invented and combined words* and *literal puns*. The third main category, which is semantics, includes *homonymy*, *polysemy* and *bilingual puns*, and the fourth and last category, which is pragmatics, includes *altered phrases and allusions*, *image supports one interpretation* and *image and text in conflict*.

I found 111 puns in the source text, of which 56 puns (50%) were transferred into the television translations and 57 puns (51%) into the DVD translations. The most common wordplay types in the source text were *polysemy*, *homonymy* and *invented and combined words*. They also transferred well into the translations because the most common wordplay types in the television translations were exactly the same. The most common pun type in DVD translations was also *polysemy*, and *homonymy* was the second most common, but in the third place was *polysemy + image supports one interpretation*. Only four pun types survived translation well (50% or more saved in the translation) in both translation versions: *polysemy*, *polysemy + image supports one interpretation*, *polysemy +*

image and text in conflict, and *paronymy*. This gives some indication that image does not always restrict the translation but may even support the successful translation of wordplay.

Six pun types were completely lost in translation: homonymy + literal puns, homonymy + altered phrases and allusions, homophony, homophony + literal puns, homophony + paronymy, and homophony + bilingual puns. This list shows that besides homophony all other lost types were combinations of two pun types. These results confirm Gottlieb's (1997, 211) view that homophony is poorly retained in translations. The same can be concluded at least for combination puns, homonymy being the other type, even though they were not numerous. There were nine types of combination puns in the source text but only five in the translation versions. Hence, it seems that combination puns survive translation only partially.

When comparing the percentages of specific pun types in the source and target texts, polysemy is the most common and homonymy the second most common pun type. The percentage of polysemy rises from 23.4% in the source text to a much larger proportion of a little over 40% in both translation versions. The percentage for homonymy, however, decreases from 22.5% in the source text to 14.3% in the television translations and 17.5% in the DVD translations. The third most common pun type in the source text is invented and combined words with a share of 11.7%. It remains the third most common type also in both target texts, but in the TV version the third place is shared with polysemy + image supports one interpretation.

Because the aim of this research was also to analyse the translation strategies used by the translators in the two translation versions, I chose the translation strategies identified by Delabastita (1996, 134) to help me with classifying the strategies employed. I had five main categories of translation strategies: *a compensatory target language pun*, *non-pun*, *rhetorical device*, *identical pun* and *omission*. In addition, the DVD version had one case of combination strategy, where a compensatory target language pun was used together with a rhetorical device. The most preferred translation strategy in both translation versions was a *compensatory target language pun*, which was used in 50 % of the cases in both translation versions. The second most common strategy for both translation versions was *non-pun*, the figure being 41 % in the television translations and 43 % in the DVD translations. *Omission* was the third most common strategy in the television translations and used six times, whereas the DVD translators did not use it once. Only a few instances of the two other strategies, *rhetorical device* and *identical pun*, appeared in each translation version.

The most common strategy in Ritala's (2010, 58) study was omission: 34.8%. By contrast, the combined percentage of translation strategies that retain the pun is 55.2%. Also, the occurrences of rhetorical devices employed as the translation strategy were much more common in Ritala's research material than mine and resulted in a figure of 8.3%. (Ibid. 58.) In Gottlieb's (1997, 215) study, the most common strategy was substitute one pun with another pun, the figure being 50 %. The second most common strategy was the use of non-pun, and the third was the transferring of the

pun in its source language form into the translation. When comparing these results with mine, it seems that substituting one pun with another pun may be the translation strategy used in as many as half of the cases if not even more.

The translation versions of *Arrested Development* lost half of their original puns, but fortunately the series succeeds in transferring much of the humour through its non-verbal side, too. The use of rhetorical devices could also have been higher in the television and DVD translations, as it most likely would have produced even a livelier result.